

POPULIARIAUSIAS ŽAIDIMŲ ŽURNALAS LIETUVOJE!

4.3GB
DVD

PC klubas

10 ŽAIDIMŲ APŽVALGŲ

KARTU SU

GAMES.U

Nr. 12 (55)

Kaina 9,99 Lt

Prenumeratos kaina
su DVD 7,99 Lt

16 psl.

PC Gamer
demo

grand
theft
auto IV

SPECIALUS
REPORTAŽAS

Mėnesio žaidimai

THE WITCHER

Lenkų veiksmo RPG pasididžiavimas

CALL OF DUTY 4

Tikras karas su visomis savo baisybėmis

NEED FOR SPEED PROSTREET

TIUNINGO KONKURSAS!

ŽAIDIMŲ APŽVALGOS: Crysis | Kane & Lynch: Dead Men | Painkiller: Overdose | Supreme Commander: FA



Nuo 2008-ųjų **PC klubas** keičiasi į **PC GAMER**

Prenumeruok populiariausią PC žaidimų žurnalą pasaulyje lietuviškai!



Laimėk vardinius PC Gamer marškinėlius su visas slaptas naujienas ir gandas sužinančiu Šnipu!

Kiekvienam skaitytojui, 2008-iesiems metams užsiprenumeravusiam PC Gamer žurnalą nuo 6 iki 12 mėnesių, dovanosime marškinėlius su pasirinktu vardu ar „nick'u“!

Prenumeratos kaina pašte mėnesiui – 7,99 Lt

Žurnalą galima prenumeruoti visuose Lietuvos Pašto skyriuose, prenumeratos indeksas **5411**, o taip pat internete adresu www.post.lt arba www.prenumerata.lt.

DĖMESIO!

Kad gautumėte marškinėlius ir dalyvautumėte lošime dėl garsiakalbių, užsiprenumeravę turite atsiųsti SMS žinutę numeriu **1656** (kaina — 1 Lt) ir įrašyti tokius duomenis:

PCK (tarpas) Adresas, vardas ar „nick'as“ marškinėliams, marškinėlių dydis (S, M, L, XL, XXL).

Pavyzdys: PCK Jonavos 254a Kaunas, rezidentas, M. Registruoti reikia iki 2008-ųjų vasario 15 dienos.

Ši informacija niekur nebus skelbiama, jos reikia, kad patikrintume pagal pašto duomenis ir tuomet išsiųstume jums prizus.

Sveiki,

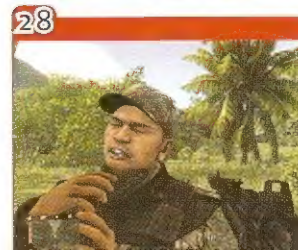
Sveikiname visus su kasmetine šventine beprotybe! Bent jau žaidimų pasaulio, ypač šiais metais, tai tikrai geriausias apibūdinimas. Kaip kitaip paaiškinti net tris mėnesio žaidimus viename numeryje? Ir tai čia „pasikuklinom“, į šią rubriką buvo verta sudėti kone visus numeryje apžvelgtus darbus. Net keista, kad beveik visi žadėti žaidimai su keliomis išimtimis buvo išleisti, nepavėlavo, kaip dažnai pasitaiko, o spējo laiku pasirodyti ir visiškai mus užgriūti. Čia tikty posakis „Taip gera, kad net bloga“ :). Na, bet šiaip taip išsikaptėme ir dabar pateikiame jums mūsų rinkinuką.

Likite su įvairiais didžiųjų žaidimų įspūdžiais ir emocijomis, kurių šį kartą labai daug. Galbūt dar ir dėl to, jog šis „PC Klubas“ — paskutinis, kitąkart susitiksimė jau „PC Gamer“ žurnale. Kaip tai atrodys, galite žvilgtelti jau dabar apvertę žurnalą ir pradėję skaityti iš kitos pusės — paruošėme nedidelę „PC Gamer“ demonstracinę versiją. Iki 2008-ųjų!

Ričardas Jaščemskas

Turinys 07 12

- 02 **Laukiamiausi**
- 04 **News club**
- Naujienos**
- 06 **Online club**
- Travian**
- 08 **Mėnesio žaidimai**
- Need for Speed ProStreet**
- Call of Duty 4:Modern Warfare**
- The Witcher**
- 24 **Recenzijos**
- Painkiller: Overdose**
- Crysis**
- Supreme Commander: Forged Alliance**
- Kane & Lynch: Dead Men**
- Empire Earth III**
- Galactic Assault: Prisoner of Power**
- Soldier of Fortune: Payback**
- 44 **Hardware club**
- Techninis gidas**
- Unity 4U**
- 48 **Software club**
- „Desktop search“ klasės programos**
- 50 **Console Club**
- Naujienos**
- Project Gotham Racing 4**
- 54 **Pagalba**
- Game FAQ**
- Klausimai redakcijai**
- Kodai**



Vyr. redaktorius
Redaktorius
Naujienų redaktorius
Stilistė
Dizaineris — maketuotojas

Ričardas Jaščemskas
Jogintas Visockas
Aleksandras Maslovas
Reda Lazaravičienė
Gediminas Lukavičius

Redakcija: Rokas Andreikėnas, Vytautas Lukaševičius, Vidas Gavelis, Paulius Paskačimas, Žygimantas Kudirka, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė, Martynas Klimas, Martynas Petkevičius, Tomas Čepulis, Linas Jarmulka.

Žurnalą leidžia UAB „UPG Baltic“.
ISSN 1648-6854
Spausdino UAB „ARX BALTICA“
Užs. nr. 7.197
(Veiverių g. 142 B, LT-46353 Kaunas).
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.
www.upg.lt

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Pegi reitingai

- Žiaurumas — žaidime yra vaizduojamas žiaurumas
- Necenzūrinė kalba — žaidime vartojama necenzūrinių žodžių
- Baimė — žaidimas gali įbauginti vaikus
- Seksas — žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.
- Narkotikai — žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai
- Diskriminacija — žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

Žaidimų platformos

- PC — Asmeninis Kompiuteris
- PS2 — Sony PlayStation 2
- Xbox — Microsoft Xbox
- Nintendo GameCube
- PS3 — PlayStation 3
- Microsoft Xbox 360
- Nintendo Wii

Labiausiai laukiami žaidimai

1 GTA IV

specialus reportažas

www.bionnicommando.com

➤ PLATFORMA **PS3**

➤ ŽANRAS „Nusikaltėlio simulatorius“

➤ KŪRĖJAS Rockstar

➤ LEIDĖJAS Take Two

➤ PASIRODYMO DATA 2008-03-04

REVOLIUCIJA

1997–ųjų metų lapkritį viena škotų kompanija (tuomet ji vadinosi „DMA Design“) sukūrė pirmąją garsios žaidimų frančizės dalį, visiems laikams pakeitusios požiūrį į virtualias pramogas ir sukėlusios daugybę teisminių ir politinių skandalių. Mažai kam dar pavykdavo taip papiktinti amerikiečių vaikų teisių gynėjus, prostitutas ir kitas nesuskaičiuojamas žmonių grupes, kaip tai padarė „Rockstar“. Būtent tuo GTA stulbinančiai skiriasi nuo kitų frančizių. Ir, aišku, nereikia pamiršti įspūdingos veiksmų laisvės, įžymios atmosferos ir tipiškios istorijos apie „visiškai pakvaišusį jaunuolį“, nusprendusį tapti „visiškai pakvaišusiu gangsteriu“.

Pirmos dvi frančizės dalys buvo tik savų jėgų patikrinimas ir pasiruošimas sukurti revoliuciją žanre. Ir 2001–aisiais metais ji įvyko: GTA 3 sulaukė neįtikėtinos sėkmės. Nedelsiant pasirodė visa aibė „klonų“, ketinusių atkartoti škotų kompanijos sėkmę. Tačiau jiems taip ir nepavyko pasiekti didžiojo „tėvo“ lygio, jo idealaus naujų idėjų ir „geimplėjaus“ balanso. Tarsi tik „Rockstar“ žino Didžiulę Paslap-tį — sėkmės, laisvės ir atmosferos. Ir kompanija vėl yra pasiruošusi pasida-

linti su mumis savo kūrinį — tikras revoliucinio GTA 3 įpėdinis greitu metu išvys pasaulio šviesą, bus dar įdomesnis, dar gilesnis, dar labiau apgalvotas ir kur kas labiau tikroviškas.

VEIKSMO VIETA

Kad jūs žinotumėte, kiek ginčų sukėlė ketvirtos dalies veiksmo vieta! Aliejaus į ugnį įpylė pati „Rockstar“, užregistravusi kelis pavadinimus būsimiems

Virtualūs miestiečiai elgsis natūraliau, beveik kaip gyvi žmonės.

žaidimams: „GTA: Sin City“, „GTA: Tokyo“, „GTA: Bogota“... Tačiau visos kortos buvo atskleistos šių metų kovo 29 dieną — būtent šią pavasarišką dieną pasirodė debiutinis klipukas apie „GTA 4“. Beliko tik parsisūsti jį, kad po kelių minučių įsitikintume — „GTA 4“ veiksmas vyks Niujorke.

Į savo virtualų Liberty miestą kūrėjai perkėlė keturis iš penkių tikrojo Niujorko rajonų, tačiau jiems, kaip ir viskam GTA pasaulyje, sugalvojo šiek tiek kitokių originalių pavadinimų. Manhetenas buvo pervardintas į Algonkiną, Bruklinas tapo Brokeriu, Bronksas — Bohanu, Kvinsas — Djuksu. Dar miesto teritorijoje Niudžersio dalis, gavusi pavadinimą Olderni.

Miesto plotas yra kelis kartus mažesnis už San Andreas plotą (dėl to, kad nebera dykumos ir kaimo

vietovės), tačiau sustatytas tankiau, kupinas veiksmo ir plečiasi ne tik į ilgį bei plotį, bet ir aukštį. Vaikiniai iš „Rockstar“ nustojo siekti kiekybės ir nutarė pakelti kokybės matą į naują lygį — pirmą kartą industrijos istorijoje Niujorkas yra sumodeliuotas taip kruopščiai ir detalizuotai. Čia rasime įžymių vietovių: Centrinį Parką, Laisvės Statulą, Times aikštę ir daug kitų.

Praeiviai nuo šiol neatrodys kaip klonų būrys. Vietinių gyventojų rūšių bus daug daugiau, o vienodi modeliai turės skirtingus rūbus, šukuosenas... Be to, virtualūs manekenai elgsis natūraliau, beveik kaip gyvi žmonės: rūkys, sėdės ant suolų, valgys, pirsks sau „hot dogus“, skaitys knygas, bendraus mobiliuoju — visko nė neišvardinsi.

Miestiečių elgesys skirtinguose miesto rajonuose skiriasi; pavyzdžiui, Algonkine dieną judės minios tarnautojų, skubančių savo reikalais, o štai Bohane sutiksime slampinėjančius vaikus, kurie, pamatę pagrindinį veikėją, pradės prašyti šiek tiek pinigų „paskambinti mamai“ :). Be to, tamsiu paros metu miesto gatvėse atsiras daugybė prostitučių, sutenerių, narkotikų prekeivių ir kitų nemalonių asmenų. Bus ir benamių pavartėse.

NUSIKALTĖIS, BET NE GANGSTERIS

Ir, aišku, neįtikėtina „charizmatišką“ pagrindinį veikėją. Kūrėjams visuomet puikiai sekėsi sugalvoti labai spalvingus veikėjus savo frančizės žaidimams. Nekalbusis Klodas, tikras mafiozas Tommi Versetti, grėsmingas juodaodis gangsteris Karlas Džonsonas — visi puikiai sukurti, su unikaliu charakteriu ir humoro jausmu. Ir dar jie visiškai pakvaišę. Kūrėjai teigia, kad tokio tipo veikėjai savo jau atgyveno, jiems nėra vietos naujame GTA, todėl mes, ko gero, nesutiksime senų veikėjų iš ankstesnių žaidimų. Mafijos tema visiškai išsisėmė, o GTA iš „gangsterio didžiuliame mieste“ simulatoriaus tapo, hm, „ne visai įstatymų besilaikančio piliečio“ simulatoriumi. Pagrindinio veikėjo tikslas nuo šiol yra išgyventi nepažįstamame mieste ir kaip nors išspręsti savo problemas.

Tad susipažinkite: Nikolajus Beličius, draugams tiesiog Niko, išėjęs iš Rytų Europos. Banditas, prekiautojas viskuo,

kas uždrausta, kontrabandininkas, žudikas, žodžiu, labai blogas vaikinys, kuris, tiesa, nori atpirti savo nuodėmes. Tam jis ir emigravo į JAV norėdamas pabėgti nuo savo praeities, tapti normaliu žmogumi ir praturtėti. Nes jo pusbrolis Romanas tikindavo, kad puikiai įsikūrė



Liberty mieste: gyvena prabangų gyvenimą prabangiam ir didžiuliame name, su ne mažiau prabangių panelių būriu, važinėja nuostabia sportine mašina ir dar 15 tokių pačių kaupia dulkes garaže. Taip sakant, „Amerikietiška svajonė“ tikrovėje, o Niko irgi taip nori.

Tačiau viskas nėra taip sklandu, kaip jam rašė pusbrolis. Vos atvykęs į Liberty miestą, Beličius sužino, kad Romanas jam įžūliai melavo: neturi jis nei namo su gražuolėmis, nei sportinių mašinų, nei pinigų. Yra tik nuostolinga taksi bendrovė ir daugybė tūžmingų kreditorių, o ne gražuolių. Su kuriais, žinoma, teks aiškintis Niko. Iš pirmo žvilgsnio, nieko ypatingo — standartinė siužeto užuomazga, kažkas kažkur atvyksta (grįžta) neturėdamas nieko, išskyrus kelis draugus (pažįstamus, giminaičius). Tačiau viskas kur kas sudėtingiau: pasirodo, „nuodėmių atpirkimas“ nėra vienintelis ir svarbiausias Niko atvykimo į Liberty miestą tikslas...



RATAI – TAI PUKULI

Automobiliai visuomet būdavo vienu pagrindinių GTA frančizės kožiriu. Kruopščiai sukurti, gražūs ir patogūs — kelionė jais palieka tik malonų įspūdį. Net neabejokite, „Rockstar“ išsaugos šią teigiamą tendenciją ir

naujoje serijos dalyje. Gal pradėkime nuo transporto priemonių vardinimo, kurių „GTA 4“ tikrai NETURĖS. Užlenkite pirštus. Liberty mieste negalėsite pasivažinėti riedučiais, riedlentėmis ir panašiais ekstremaliais daiktukais. Kyla klausimų dėl dviračių, nors pasivažinėti jais Pirmąja avenu butų super! Niko niekada nevairuos kažko neįprasto, neįsileįjančio į virtualaus Niujorko atmosferą — traktorių, kombainų ir milžiniškų džipų. Pro šalį praskrenda „Jetpack“ ir kitos fantastinės nesamoniškos. Taip pat čia nebus lėktuvų. Oro uostas žaidime, aišku, yra, tačiau patekti į jo teritoriją ir pavogti lėktuvą visiškai neįmanoma, be

Kameros patėis pagal nutylėjimą nukelta žemiau ir kairiau; kūrėjų manymu, ji užtikrins geresnį vaizdą ir leis patogiau vairuoti. Dabar pavogti automobilį jau nėra taip lengva ir paprasta — visos mašinos patikimai užrakintos, o kai kurios net turi signalizaciją.

Nors siekiant pasisavinti svetimą turą reikės paspausti vos vieną mygtuką, animaciškai tai atrodys kur kas sudėtingiau. Iš pradžių Niko teks patekti į mašinos saloną, paskui užvesti variklį, sujungus skirtingų spalvų laidus po paneliu. Kūrėjai sukūrė maksimaliai tikrovišką vieną svarbiausių serijos aspektą, bravo!

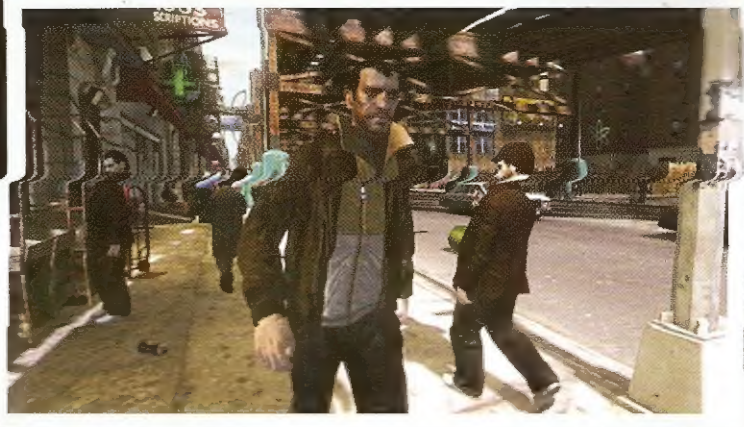
Kartais bus protingiau pasinaudoti taksi paslaugomis, nei išmesti vidury gatvės vairuotoją iš mašinos: tokiu atveju gresia neišvengiami nemalonumai su policija, su kuria žaidime juokauti nepatariama (žemiau). Taksai vairuotojai nuveš Niko į bet kurį Liberty miesto tašką, be to, galės atlikti kai kurias ypatingas užduotis, pavyzdžiui, atgabens prie artimiausios ligoninės, restorano arba parduotuvės.

Dar žaidėjas galės bet kada pasinaudoti visuomeniniu transportu. Jūsų paslaugoms metro, autobusai ir bėginis transportas.

NEJUOKAUK SU ĮSTATYMU!

Įstatymas yra įstatymas, jis vienodas visiems, pažeisti visuotinai paplitusias normas reikia, kad ir kaip kvailai tai skambėtų, ypač atsargiai. Vietiniai tvarkos sargai nemiega ir pasirengę bet kuriuo metu žiauriai nubausti nusprendusį tapti nusikaltėliu žaidėją, o pažangus DI leis jiems veikti dar efektyviau ir pavojingiau.

Didelių pakeitimų sulaukė „žvaigždžių“ sistema. Dabar bet kuris, net smulkus įstatymo pažeidimas bus baudžiamas „paieškos žvaigžde“. Su sąlyga, jog išgyvens nusikaltimo liudininkai, kurie iškviės policiją. Pavyzdžiui, jums patiko prabangus sportinis automobilis „Inferno“, stovintis parkavimo aikštelėje. Ir štai Niko prieina prie šio objekto, išdaužia šoninį langą ir nepastebi jo veiksmus sekančio žmogaus, kuris atėjo čia pasiimti savo mašinos. Jeigu Niko atsikratys šio ne laiku pasirodžiusio tipo, „fara“ niekada nesužinos apie vagystę. Jeigu vėpla išgyvens, maždaug po minutės mergina maloniū balsu policijos dažniais paskelbs kažką panašaus į: „Automobilio nuavarymas. Įtariamasis važiuoja raudonu „Inferno“ Penktąja aveniu parko pusėn“. Ir prasidės gaudynės, už kurias pakalbėsime kiek vėliau. O dabar prisiminkime multiplikacinį „GTA: San Andreas“ su jo atšiauriais gyventojais ir nekompetentingais policininkais, ten galėjome suvažinėti dešimtis pėsčiųjų ir niekas nieko nepasakytų. „Žvaigždė“ čia buvo duodama tik tada, kai nusikaltimas įvykdomas po policininkų nosimi, kurie pradėdavo šaudyti, net jei CJ vos užkabino patrulio mašiną. Visa tai buvo kažkaip nerealu, nors ir linksma.



Tačiau grįžkime prie persekiojimo, kuris visiškai skiriasi nuo ankstesnių GTA kartų. Čia viskas kitaip: „fara“ kaip ir gyvenime pasiekia nusikaltimo vietą ne akimirksniu, o praėjus kelioms minutėms. Kai Niko gauna „įtariamojo“ statusą, radare atsiranda mirksintis raudona ir mėlyna spalvomis apskritimas, kurio centre — vieta, kur buvo įvykdytas nusikaltimas. Tokiu būdu žaidimas vaizduoja nusikaltėlio, tai yra jūsų, paieškos teritoriją. Jeigu veikėjas sugebės saugiai palikti šią teritoriją, žvaigždės dings. Tačiau jeigu „fara“ vis dėlto suras jus, „paieškos teritorijos“ centras persikels į esamą Niko lokaciją, o ji pati gali net padidėti. Vaikiniai su uniforma gali net paprašyti malūnsparnio pagalbos, štai tada pabėgti nuo jų bus tikrai sunku! Tokia sistema visiškai keičia pabėgimo

Policijos gaudynės taps daug rimtesnės ir tikroviškesnės.

nuo įstatymo sargų koncepciją, verčia naudotis, visų pirma, smegenimis, o ne mašinos važiavimo savybėmis. O jeigu būsite pagautas, jums gresia žymiai daugiau nei banali baida ir ginklų konfiskavimas...

ANTRASIS PERVERSMAS

Po 2001–ųjų metų GTA pagaliau persikelia į naują varikliuką, kas visai suprantama: kokia gali būti revoliucija su pasenusia grafika? Naujo grafino varikliuko vardas — „Rockstar Advancer Game Engine“ (RAGE), jo širdis, beje, plaka kitame kompanijos produkte „Table Tennis“. Ir štai čia iš karto kyla vienas nemalonus niuansas: nors šis varikliukas ir palaiko visokius madingus „blizgučius“ — HDR, pikselinius šeiderius ir kitką, tačiau vaizdą „gamina“ toli gražu ne revoliucini. Nors tai galima skirti prie bendro projekto nebaigtumo, be to, tai nėra svarbiausia.

Svarbiausia, kad naujame „Rockstar“ žaidime panaudota kompanijos „Natural Motion“ technologija „Euphoria“, o tai reiškia, kad veikėjų animacija bus paties aukščiausio

lygio. Ši technologija leidžia susieti veikėjų judesius su žaidybine fizika. Pavyzdžiui, eisenos animacija priklausys nuo paviršiaus kampo, jo rūšies ir sudėties, oro sąlygų, net paros laiko!

Revoliucija palietė ir GTA mūšų sistemą. Dabar Niko galės slėptis, pasilenkti, atsiremti į sienas ir priedangas kaip „Gears of War“. Kaip minėtame žaidime, kai Beličius ištraukia ginklą, kamera vikriai persikels į pagrindinio veikėjo petį, suteikdama patogesnį ir tikroviškesnį vaizdą. Priedangų panaudojimas ir savalaikis pozicijos pakeitimas taps pagrindiniais naujos mūšio sistemos akcentais, Niko nėra super bizonas ir negalės išgyventi po dviejų paplūpų iš Kalašnikovo. Viskas pasibaigs jau po dviejų–trijų praleistų kulų. Taip pat Beličius mokės prisilinti prie priešių ir juos „išjungti“ arba ištraukti jų ginklus tarsi Sneikas iš „Metal Gear Solid“. Pažeidimų sistema bus taškinė: sužeidus ranką, pasieksite visai kitą efektą nei pataikius į krūtinę.

Frančizės muzikinis takelis visada būdavo sektinas pavyzdys, šia prasme „Rockstar“ niekada nesuklysta, nes be savo stebuklingos muzikos GTA vis nuobodžiau žaidimu be nepakartojamos atmosferos. Iš jau paskelbtų muzikinių stilių, kurie tikrai bus žaidime, galima paminėti roką, Rytų pakrantės repą ir... hm, rusišką repą!

O dabar šiek tiek plačiau apie „naujojo GTA perversmo“ datą. „Rockstar“ prisiekdavo viskuo, kuo tik įmanoma, kad „GTA 4“ pasirodys parduotuvių prekystaliuose šį rudenį, 2007–ųjų metų spalio 16 dieną, apie jokių vėlavimų net kalbos būti negali. Tačiau dėl problemų su PS3 versija kūrėjai nukėlė abiejų konsolių žaidimo premjerą pusė metų. Tad „GTA 4“ užsuks pas mus... na, TURĖTŲ užsukti 2008–ųjų metų kovo 4 dieną, jeigu viskas vyks sklandžiai. Kalbant apie žaidimo perkėlimą į PC, čia galima pasakyti: jeigu šis žaidimas ir pasirodys šioje platformoje, tai labai negreita, tas „negreita“ pasibaigia skaičiumi 9. Ką gi, laukiame naujos revoliucijos, tikėsimės, kad naujas perversmas GTA istorijoje bus toks pat epinis kaip ir anas tolimais 2001–aisiais metais...

ALEX

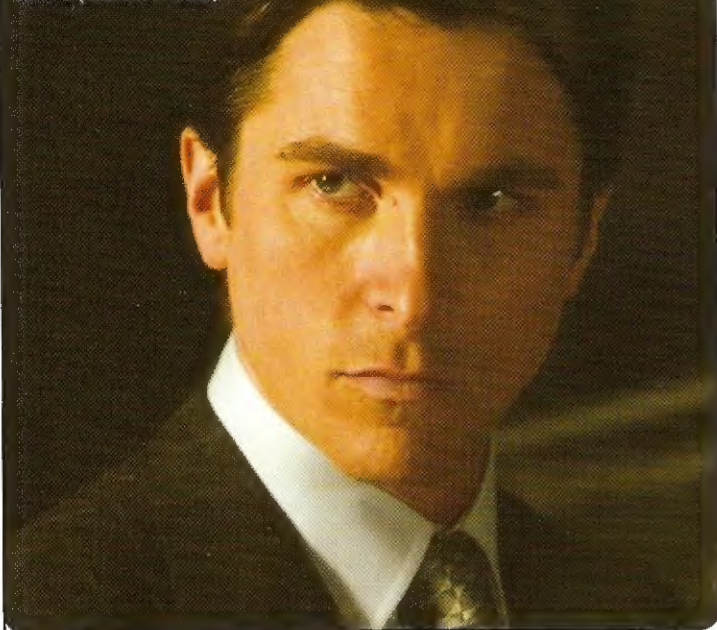
to, Niko nemoka valdyti šios transporto priemonės. Nors pagrindinė priežastis paprasta kaip apelsinas — lėktuvų žaidimui visiškai nereikia, miesto plotas nėra didelis ir skrydis iš vieno galo į kitą užimtų daugiausiai 5 sekundes.

O štai automobilių ir motociklų (bei tarnybinių mašinų, tarkime, šiukšliavežiai) Liberty mieste bus, kiek tik nori. Tikslus transporto priemonių kiekis iki šiol nežinomas, patys kūrėjai žada apie 200 modelių. Pamatsime ir pažįstamus iš ankstesnių žaidimų automobilius, gerokai patobulintus, ir visai naujus modelius.

ŽADAMA APIE 200 ĮVAIRIŲ MASINŲ MODELIŲ.

Transporto priemonių fizika visiškai pasikeitė, akcentas skirtas tikroviškumui. Dėl to valdyti jas taps sudėtingiau. Nors „Rockstar“, aišku, nevers linksmų lenktyniavimų su „fara“ skrupulingu autosimuliatoriumi.

■ Būsimajame „Terminatoriaus“ filme pagrindinio herojaus – Džono Konoro, vadovaujančio kovai prieš robotus, vaidmuo teks Batmaną įkūnijusiam Kristijanui Beilui (Christian Bale).



TERMINATORIUS GRĮŽTA

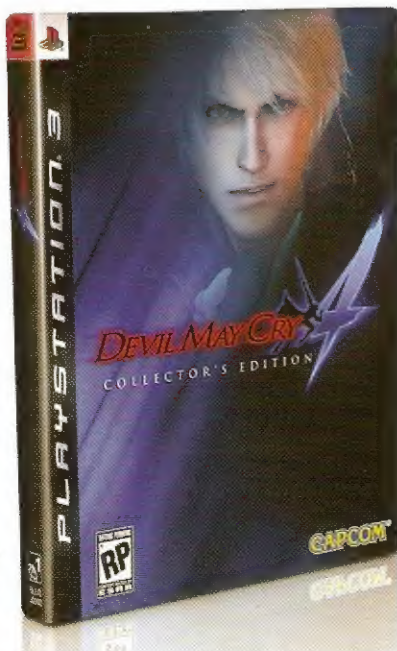
„The Halcyon Co.“, šių metų gegužę įsigijusi teises galingai frančizei „Terminator“, praneša apie naujo žaidimo kūrimą šioje fantastinėje visatoje. Projektas jau kelis mėnesius kuriamas naujai atidarytame „Halcyon“ padalinyje, rengiamas kartu su „Terminator Salvation: The Future Begins“ — ketvirtu kultinės kino frančizės filmu, išleistu JAV režisierius Džeimso Kamerono tolimais 1984–aisiais metais. Žaidimą planuojama išleisti konsolėse, PC formatu ir mobiliems; jo premjera įvyks kartu su filmu, 2009–ųjų metų vasarą. Studija ketina atidžiai stebėti filmo kūrimo procesą, tam net paskyrė specialų žmogų. Tuo pačiu metu kūrėjai tvirtina, kad žaidimas taps lygiaverte ir neatskiriama naujos „Terminatoriaus“ istorijos dalimi. ☒

KOLEKČINIS DEVIL MAY CRY 4

„Capcom“ užsimanę išleisti būsimo mega veiksmo „Devil May Cry 4“ kolekcinį leidinį, už ką mes, be abejo, galime tik padėkoti.

Atidarę stilingą metalinę dėžutę rasime joje pirmąją „Devil May Cry: The Animated Series“ dalį bei visus keturis „Devil May Cry“ anime epizodus, kurie atskirai kainuoja apie 30 JAV dolerių. Ten pat slepiasi DVD su klipukais apie projekto kūrimą, rinktinėmis garso takelio melodijomis, piešiniais bei PC skirta medžiaga (atitinkamos tematikos ekrano užsklandos, piktogramos...).

Malonumas kainuos 80 JAV dolerių, o pasirodys 2008–ųjų metų vasario 5 dieną. ☒



Verslo naujienos

NAUJA ŽAIDIMŲ PARODA LONDONE

Stambus pramoginės produkcijos (žaidimai, muzika, filmai) tiekėjas Play.com atidžiau pažvelgė į britų žaidėjų laisvalaikį ir staiga suprato, kad jame kažko trūksta. Gali būti, kad net kokio nors stambaus žaidybinio įvykio. Būtent tokio, kurį Play.com galėtų ir norėtų surengti.

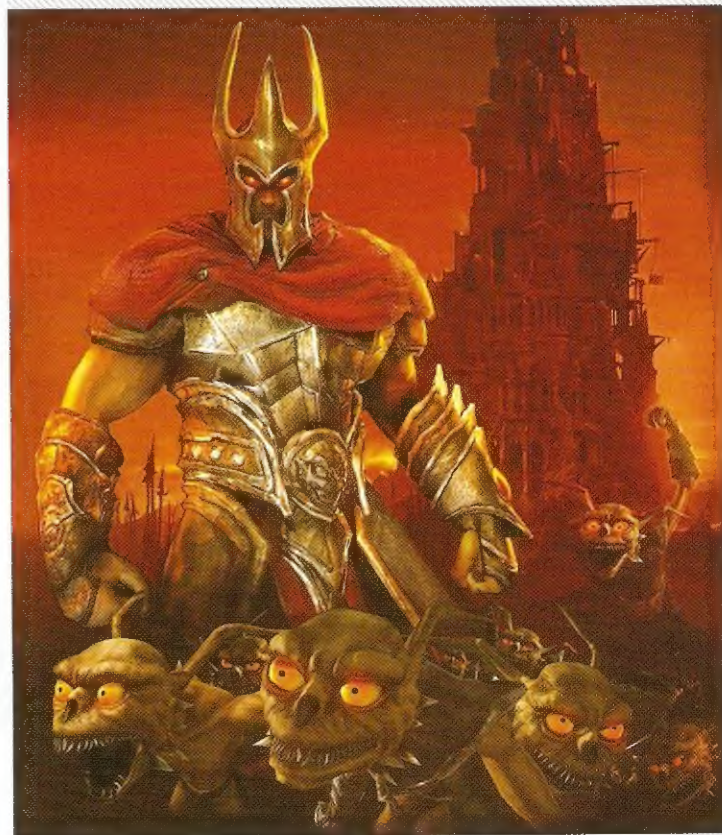
Kompanijos idėja bus įgyvendinta jau ateinančią pavasarį — 2008–ųjų metų kovo 15 ir 16 dienomis „Wembley“ stadione Londone įvyks pramoginė paroda „Play.com Live“ su šūkiu „Skaitmeninės pramogos — tai super“.



Detalesnė informacija apie renginį kol kas laikoma paslapyje, oficialus anonsas turėtų būti paskelbtas netrukus, bilietų pardavimas prasidės gruodžio pradžioje.

DAUG CODEMASTERS PINIGŲ

Labai nevaikiškai pabaigė savo finansinius metus kompanija „Codemasters“ — britų leidėjas paskelbė rekordinį pelną per visus 22 savo egzistavimo metus.



Verslo naujienos

Bendras pelno padidėjimas sudarė 38 proc., tai pasiekta dėl sėkmingų žaidimų pardavimų Šiaurės Amerikoje — jie išaugo net 332 proc. Labai padėkoti reikia ir tokiems projektams kaip „Overlord“, „DiRT“ bei „The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar“.

Geriausio 2007-ųjų metų britų žaidimo kūrėjo vardą „Codemasters“ gali turėti visai pelnytai.

MAD CATZ SUVALGĖ SAITEK

„Mad Catz“ ir toliau superka žaidimų periferijos gamintojus. Po „Joytech“ (apie tai rašėme ankstesniame numeryje) kompanija įsigijo 100 proc. kompanijos „Saitek“ akcijų (metiniai pardavimai viršija 40 milijonų dolerių). Pastaroji gamina klaviatūras, valdymo pultelius ir panašius daiktėlius.

„Mad Catz“ motyvai visai akivaizdūs: kompanija ketina tapti stambiausiu konsolių periferijos tiekėju ir užimti šią (bei iš dalies PC) rinką.

Turbūt labai malonu 28 metus auklėti savo vaiką („Saitek“), kad viena gražia dieną tave su visa manta nupirktų godūs vaikinai su monopolininkų simanymais („Mad Catz“).

WARNER BROS. PRARIJO TRAVELLER'S TALES



„Warner Bros.“ įsigijo kūrėjų studiją „TT Games“ už 1 milijonų dolerių. Kartu su šia britų kompanija „Broliams Vornieriams“ atiteko ir jai pavaldi studija „Traveller's Tales“, atsakinga už žaidimus „Lego Star Wars“, „The Chronicles of Narnia“, „Bionicle Heroes“, „Transformers“.

Jeigu atmestume abipusius komplimentus, pirkimo tikslą galėtume apibūdinti taip: „Warner Bros.“ nori sustiprinti savo pozicijas žaidimų sektoriuje ir pradėti aktyviau verstis savo intelektualiąją nuosavybę žaidimais (nes kompanijai priklausanti WBIE akivaizdžiai nesusitvarko).

SOUTHPEAK TAPO VISISKAI NEREALI

Kompanija „SouthPeak“, neseniai apžvelgto RPG žaidimo „Two Worlds“ leidėja, nutarė įsigyti madingą „Unreal Engine 3“ variklį kaip mažmenomis kaip daugelis, o iš karto didmenomis.

Ir pasirašė atitinkamą kontraktą su „Epic Games“. O mainais gavo išplėstinę licenciją, leisiančią jai gaminti ir platinti žaidimus visame pasaulyje bet kuriai palaikomai platformai.

Dabar bet kuris talentingas kūrėjas, atbėgęs į „SouthPeak“ su būsimo megahito koncepcija, gaus pabaigtą ir galingą įrankių rinkinį, galės betarpiškai susitelkti į žaidimo kūrimą.



AMD GAVO

Arabai ir toliau pumpuoja pinigus į JAV IT kompanijas: po WBIE, kuriai atiteko pusė milijardo dolerių, stambių investicijų sulaukė ir AMD.

Kompanija „Mubadala Development“ iš Abu-Dabi miesto paskyrė lustų gamintojams 622 milijonus dolerių, o mainais gavo 49 milijonus kompanijos akcijų (kėdės valdybos taryboje arabai neprašė, tad jos ir negavo).

Gauti pinigai bus skirti visai akivaizdžiomis kryptims: naujų technologijų tyrimui ir kūrimui, gamybos plėtrai ir panašiai. Ką gi, begalinės „gaudynės“ su „Intel“, rodos, tęsis su naujomis jėgomis.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

„Rainbow Six“ frančizės dešimtmečio proga, kuris bus kitais metais, „Ubisoft“ anonsavo taktinės komandinės šaudyklės „Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas“ tęsinį. Žaidimą „Rainbow Six: Vegas 2“ kuria ta pati kūrėjų komanda iš Monrealio, o pasirodymas PC, „Xbox 360“ ir „PlayStation 3“ platformose numatomas 2008-ųjų kovą.

Akivaizdu, kad per tokį trumpą laiką visiškai naujo projekto su daugybe revoliucinių inovacijų niekas sukurti nespės. Iš esmės mūsų laukia kokybinės–kiekybinės variacijos senomis temomis: geresnė grafika, nauja „single“ kampanija... ☒



DAR VIENAS KINIŠKAS BILIARDAS

„SouthPeak Games“ paskelbė norą užteršti pasaulį dar vienu kiniško biliardo simulatoriumi „Dream Pinball“. Siekdami kažkaip išsiskirti iš bendros pilkos masės, kūrėjai paruošė mums kai kurių vizualių ir „geimplėjų“ skanumynų.

PC versijos vaizdėlį pagerins spalvingi specialieji efektai, „blur“ ir HDR apšvietimas, o šešios dinamiškos kameros leis pažvelgti į veiksmo lauką iš bet kurios pusės. Šešiuose įvairiuose biliardo staluose bus galima ridenti kelių tipų kamuoliukus, pasižymintčius realiu fiziniu modeliu. Nepamiršta ir apie „multiplayer“.

„Dream Pinball“ pasirodys parduotuvėse 2008-ųjų metų vasarį PC, „Nintendo DS“ ir Wii versijomis. ☒



POVANDENINĖ MEDŽIOKLĖ

Kompanija „Ubisoft“ prisiminė, kad jau pusę metų nedžiugino povandeninio laivo simulatoriaus „Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific“ fanų kažkuo nauju.

Tuo tikslu ir anonsavo išplėtimą „U-Boat Missions“, besisukančio apie sąlyginai mažai plačiai publikai žinomas nacių submarinų operacijas Indijos vandenyne. Naujos kampanijos laiko ribos — nuo 1943-ųjų metų liepos iki 1945-ųjų gegužės.

Be to, virtualūs kapitonas galės vadovauti 2 naujiems povandeniniams laivams, IX-D2 ir XVIII, pasidžiaugti „geimplėjaus“ pagerinimų išdėstymu, kur bus galimybė iškviesti žvalgomąjį lėktuvą priešų paleškai arba pastiprinimą tuo atveju, jeigu taikinytis pasirodys pernelyg „kietas“.

Pasirodymas numatomas 2008-ųjų metų pavasarį. ☒

Travian

Strategija internete lietuviškai

www.travian.lt

NPC

Galbūt kai kas iš jūsų jau žino, kad Lietuvoje ne per seniausią startavo vienas pirmųjų interneto žaidimų lietuvių kalba. Tiesa, pas mums jau žinomi keli tokie žaidimai anglų kalba (vienas, kiek žinau, net sukurtas lietuvių), tačiau būtent lietuvių kalbos buvimas žaidime atveria jam naujus horizontus mūsų šalyje. Ir akivaizdu, kad tai veiksminga. Šiuo metu jau veikia du lietuviški žaidimo serveriai. Pirmajame šiuo metu, kai rašau straipsnį, žaidžia apie 12 000 žmonių. Antrajame — apie 7 000, bet esu tikras, kad, kai jūs skaitysite šį tekstą, ten žaidėjų irgi bus apie 10 000. Aišku, taisyklės leidžia žaisti abiejuose serveriuose, tai nemaža dalis „account“ dubliuojasi, bet esminė detalė yra ne ši. Svarbiausia, kad šiam žaidimui žaidėjų pakanka. Vadinasi, žaisti iš tiesų įdomu.

Daugumai iš jūsų gali kilti klausimas. Koks tas Interneto žaidimas ir kodėl aš nevadinu jo MMO? Iš esmės galėtume „Travianą“ vadinti ir MMO, nes vienu metu tam pačiam serveryje išvien dirba arba tarpusavy kovoją šimtai žaidėjų. Tačiau terminas interneto arba „naršyklinis“ žaidimas nusako žaidimo būdą ir veikia kaip savotiška apsauga nuo nesupratėlių. Norint žaisti tokį žaidimą, dažniausiai jums nereikės nieko slūstis ar įdiegti. Jums nereikės klaurą parą kiurksoti prisijungus prie interneto (nors kai kuriais atvejais tai rekomenduojama). Viskas, ko jums reikės norint pradėti, — tai internetas, interneto naršyklė ir teisingas www adresas.

„Travianas“ — tai strateginis naršyklinis žaidimas, kuriame kaunasi trys senovinės rasės. Narsieji galai, išgarsėję savo pasipriešinimu Romos imperijai ir greičiausiai todėl tapę išskirtinai galinga gynybine rase žaidime. Tuo tarpu germanai, garsėję laukinių charakteriu, yra ne mažiau laukiniai ir „Traviane“. Tai viena sunkiausiai valdomų rasių, tačiau

tuo pat metu tai viena patogiausių rasių žaidėjams, norintiems daug žaisti ir dar daugiau kariuoti. Romėnai yra puikūs statybininkai ir, skirtingai nei kitos rasės, gali statyti du pastatus vienu metu.

Žaidimo eiga gana paprasta. Jūs plėtojate savo kaimą, vėliau galbūt virsiantį miestu, tvarkote jo ūkį. Patys sprendžiate, ką statyti ir ką gaminti, ko kiu keliu vystyti. Norite, galite iš karto pasinerti į ūkininkavimą ir plėsti resursų gamybą, tai garantuos gana malonų žaidimą vėliau, jei nebūsime ūkininku per ilgai. Galite šiek tiek susitvarkyti gavybą ir pasukti agresijos keliu. Plėtoti karinius pastatus, formuoti pirmuosius dalinius ir bandyti išgyventi plėšikavimu.

Žaidimas lyg ir padiktuoja strategiją priklausomai nuo rasės. Ypač galams ir germanams. Germanų kariai gali vogti resursus net ir tuo atveju, jei jie, atrodytų, saugiai paslėpti slėptuvėse. Pigiausi germanų koviniai vienetai, pėstininkai su kuokomis pradeda



akimirksniu atsirastis aljansų. Aljansas — tai paprasčiausias žaidėjų, kovojančių išvien, sambūris. Žaidimo taisyklės draudžia žaidėjui kelti aljanso poreikius aukščiau už savuosius (bent jau kai kalbama apie dalinimąsi resursais), tačiau nedraudžia kautis ir koordinuoti gynybos, taip pat dalintis informacija apie priešą pajėgas ir aptiktas fermas. Būdami vieni būtumėte ferma ir rizikuojate tapti. Ferma — tai miestas, nepriklausantis aljansui ir nepajėgiantis apginti savo resursų. Tai vieta, kur stipresni traukia plėšti grobio visiškai nerizikuodami prarasti savo karių. Aišku, jei apsirūpinsite solidžia gynyba arba sugebėsite agresyviai pulti, eikvoti turimus resursus (taip, kad jų neliktų priešui) ir tuo pat metu toliau vystyti gyvenvietę, ferma labai anksti netapsite. Bet tikrai ateis laikas, kai pavargsite. Tada beliks du keliai: likti ferma ar leistis asimiliuojamam. Aš pats išbandžiau dvi rases dviejuose serveriuose ir abiem atvejais ištiko tas pats likimas. Tačiau ilgainiui pirmuoju atveju žaisdamas už germanus įsivėliau į atvirą karą su dviem aljansais. Vienam jų vadovavo labai trumparegiai žmonės ir gynė savo gretose esantį sukčių, kurį aš bandžiau paversti ferma, kito pavadinimas pernelyg šmaikštus (todėl čia jo neminėsiu). Nesinorėjo dėtis nei prie vieno, tačiau nuolatinės atakos (nors resursus ir spėdavau išgauti iš turgų) trukdė plėstis. Finale pasirinkau aljansą šmaikščiu pavadinimu ir dabar jaučiu garbę kautis kartu su jais.

Antra vertus, tik įstojęs į aljansą supratau, kad žaidimo balansas tyčia sukurtas taip, kad žmonės burtųsi į bendruomenę. Kam? Nes būnant joje žaidimas tampa įdomesnis. Tik būdami aljanso nariu jūs sulauksite ženklios pagalbos resursais (nepažeidžiant žaidimo taisyklių) plėtrai. Tik būdami aljanso būsite tikri, kad, pastebėję puolimą ir laiku apie jį pranešę, sulauksite pastiprinimo. Tik būdami aljanso galėsite tapti koordinuotą puolimą, trunkančių keletą valandų, dalyviais ir stebėti tūkstančių armijų susirėmimus. Aišku, bet koks aljansas jums to nesuteiks. Prieš stodami į aljansą pasidomėkite jo reitingu ir politika. Dažnai žmonės susiburia šiaip sau ir... tampa fermomis. Labai nustebingas bendravimas žaidime. Per visą „Travianę“ praleistą



laiką sulaukiau vos poros įžeidžiamų laiškų su reikalavimais nepulti ir grasinimais susidoroti iškreiptu būdu. Aišku, atsakymas į tokį laišką visada vienodas. Aktyvus puolimas kas valandą tol, kol grasintojas nutaria, kad žaidimas skirtas ne jam. Ir toks sprendimas — visiškai teisingas sprendimas. Iš esmės bendravimas tiek aljanso, tiek tarp pavienių žaidėjų labai mandagus ir dalykiškas, tai atrodo neįprastai po metų, praleistų kad ir su dalimi lietuviškos „World of Warcraft“ bendruomenės.

Ir visiškai netradiciškai šią apžvalgą paliksiu be tradicinio vertinimo. O ir nėra ką vertinti. Garso žaidime nėra, grafika miela, tačiau tai tas pats, kas stebėti atvirukus. Žodžiu, jos irgi praktiškai nėra. Įdomumas priklausys tik nuo jūsų pačių. Valdymas — vos keli pelės mygtuko spustelėjimai per pusdienį... Nėra ką vertinti, nebent žaidimo sulietuvinimą ir „Traviano“ pagalbos svetainę. Abu šie dalykai įgyvendinti puikiai ir aiškiai.

PC klubas | Verdictas
Kaip pirmajam lietuviškam naršykliniam žaidimui
9.4 GALUTINIS



**INTERNETAS IR KOMPIUTERIS DAR NIEKADA
NEBUVO PERKANDAMI **TAIP LENGVAI!****

ĮDOMU, PAPRASTA  **AIŠKU**

3,49 Lt

Computer active 07 Gruodis 2007

www.computeractive.lt

NUMERIO PAMOKA:

LINUX PRADŽIAMOKSLIS

Paprastiausias būdas susidrauti

IEŠKOK VISOSE SPAUDOS PLATINIMO VIETOSE

spainas ...

25 WWW SPĄSTAI

Atsikratyk internete dažniausiai pasitaikančių problemų...

NUMERYJE:

Išmok...
▶ naudotis klaviatūros trumpiniais

Fotografijos asas
▶ Nuotraukų redagavimas ir specialieji efektai

Skaitmeniniai namai
▶ Aukštos raiškos TV Tavo namuose

DIRBTUVĖS
NET 24 psl. PATARIMŲ!!!
▶ KLIPO kūrimas
▶ DUOMENŲ naikinimas
▶ VISTA Start meniu
▶ GOOGLE žemėlapiai

Garsas iš visų pusių
Visa tiesa apie:
▶ 5.1 ir 7.1 rinkinius
▶ garso dekoderius
▶ „Dolby“ sistemas ir t. t.



Geriausiai parduodamas IT žurnalas Didžiojoje Britanijoje, leidžiamas dar 10 pasaulio valstybių, nuo šiol ir LIETUVOJE!!!

- ▶ Paprastai ir visiems suprantama kalba pateikiamos „pamokos“
- ▶ Kolekcionuojami išsegami patarimai
- ▶ Informatyvūs straipsniai
- ▶ XXI amžiaus technologijų naujienos
- ▶ Ir dar daugiau...

www.computeractive.lt



Need for Speed ProStreet

180 laipsnių posūkis

www.ea.com/prostreet

➔ **PLATFORMA** PC PS3 PSP Wii

➔ **PEGI REITINGAI** 3

➔ **ŽANRAS** lenktynės

➔ **KŪRĖJAS** EA Black Box

➔ **LEIDĖJAS** EA Games

➔ **DATA** 2007-11-23

➔ **REIKALAVIMAI SISTEMAI** 2.8GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GF6/ATI9500 video, 8GB HDD

Žinoma, norint efektyviai lenktyniauti reikia puikaus vairavimo įgūdžių ir katinių refleksų. Tačiau laikinės laimimos dar prieš jas pradėdant, garaže. Pavarų, pakabos, nitro ir kitų parametrų derinimas „nukerpa“ brangias sekundes nuo lenktynių įveikimo laikų ir pasijunti ne tik puikiu vairuotoju, bet ir meistrišku mechaniku.

„Yahoo Games“

➔ **„Online“ reitingas** 70%, 939-a vieta

➔ **REZIDENTAS**

N eįtikėtina. Didžioji EA, kaltinama nesibaigiančiais tik kosmetiškai besikeičiančiais tesiniais, ryžosi tokiam drąsam ir drastiškam eksperimentui su viena populiariausiu, jei ne pačia populiariausia, savo serijų. Need for Speed, ilgus metus mums leidusi mėgautis neįpareigojančiomis arkadinėmis lenktynėmis, o pastaruosius tris ir visiškai laisve miestuose, tarsi paspaudę „reset“ mygtuką ir persikrovę naują žaidimą pradėjo kurti ant tuščio lapo. Rezultatas – visiškai netikėtas serijos posūkis, kurio dalis žaidėjų tikrai laukė ir ProStreet jiems taps tikra atgaiva, tačiau kita dalis gali likti skaudžiai nusivylusi. Iki šiol vieninga Need For Speed gerbėjų minia gali labai susiskaidyti. Bet kuriuo atveju, abiejų naujausią ProStreet serijai neliks.

Žinoma, šiek tiek persistengiau sakydams, jog viskas ProStreet žaidime sukurta nuo nulio, nušluojant iki tol turėtą patirtį. Bet ko tik nepa-

darysi vardan intrigos, ar ne? Būtų labai neprotinga nepanaudoti per tiek kūrybos metų sukauptų žinių, tad naujasis žaidimas nėra neatpažįstamai pasikeitęs. Puikiai pažįstami veržlūs meniu, jau ne kartą bandyti automobiliai, nuo pirmų akordų užkabinti muzika. Senas geras, na gal kiek gražesnis ir modernesnis NFS. Štai ir karjeros režimo pasirinkimas. Pirmyn į naktinį pagrindinių miesto lenktynių pasaulį! Tikrai?

KARŪNA

Šioje vietoje negirdėjęs apie būsimuosius pasikeitimus žaidėjas rizikuoja patirti didelį šoką. Miesto nebėra. Laisvės nebėra. Vietoje naktinių žibintų šviesoje automobiliais zujančių miesto gatvių mus pasitinka ryški saulės šviesa, minios klykaujančių žiūrovų, tranki muzika, balionai, scena su dirbtinai entuziastingu ir labai greit nusibostančiu didžėjumi, bandančiu dar labiau įkaitinti žiūrovų minią.

Nelabai susivokdami, kas dedasi, praleikame lenktynes, po kurių esame išlaupsinami kaip nauja lenktynių viltis bei išmetami lauk į plyną išilgai ištęstą žemėlapi su karūna tolimame jo gale. Čia mūsų būsimos lenktynių karjeros ir viso žaidimo kelias.

Taip, vietoje laisvo važinėjimo po miestą ieškodami galimų lenktynių, jas rinksimės tiesiog iš šio žemėlapio. Tikslas, be abejoj, įveikiant lenktynes nusikasti iki karūnos ir savo herojaus vardą išdildžiai įrašyti penkiose jos viršūnėse vietoje ten esančių dabartinių „karalių“. Nežinau kaip pasirodys kitiems, bet man tokia motyvacija lenktynėms buvo visiškai niekine palyginus su dominavimu Carbon kvartaluose ar penkioliktuko sąrašo braukymų Most Wanted.

LENKTYNIŲ ŠOU

ProStreet karjeros progresas vyksta dalyvaujant lenktynių dienose, kurias galima pasirinkti iš minėtojo žemėla-

pio. Šie didieji lenktynių šou suskirstyti į etapus ir kiekviename etape reikia įveikti įvairių lenktynių dienų skaičių. Prieš pasirenkant norimą lenktynių dieną galima matyti, kiek ir kokių varžybų teks įveikti. Dažniausiai turime bent keletą galimų dienų pasirinkimų, o tai laimėjus vieną dieną atslirakina dar vieną ar dvi. Visa tai skamba labai nuobodžiai, nes taip ir yra.

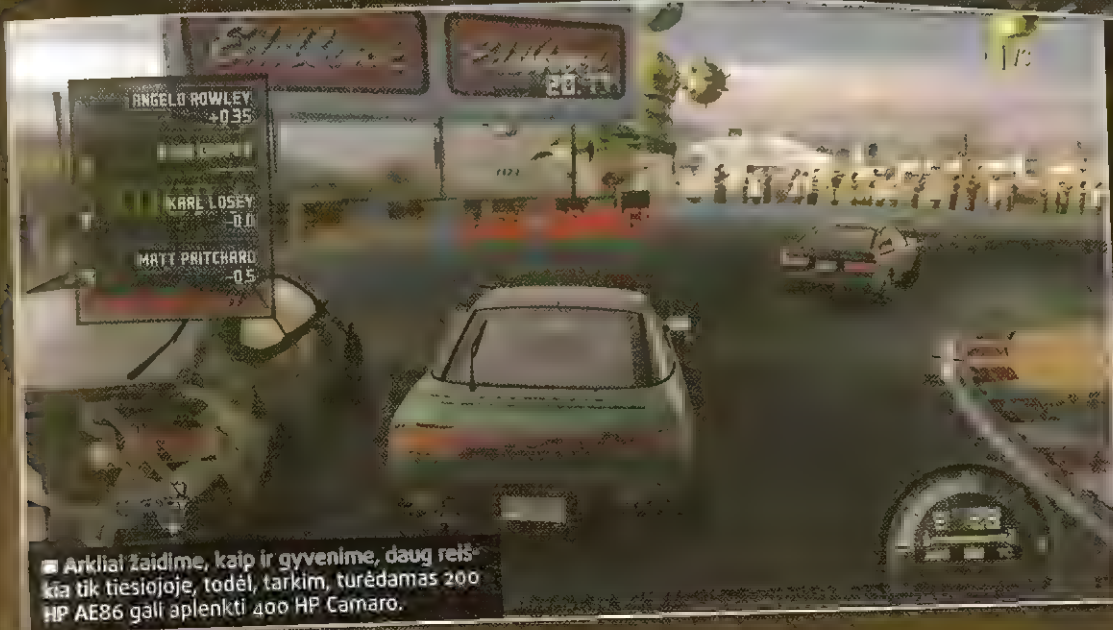
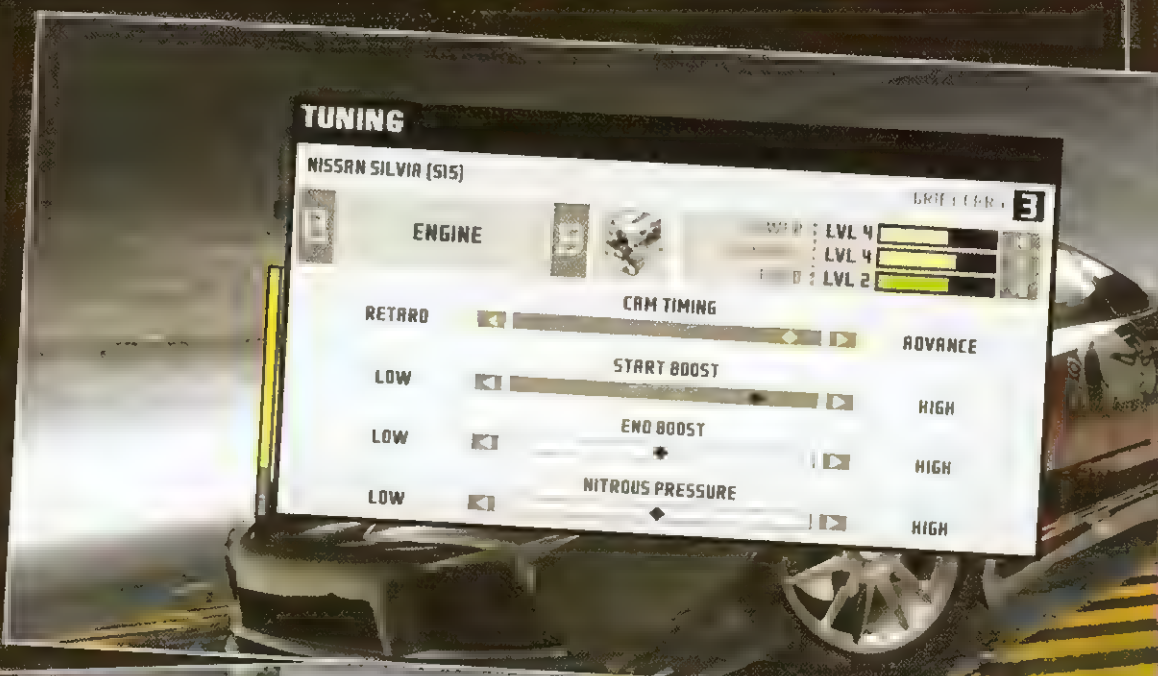
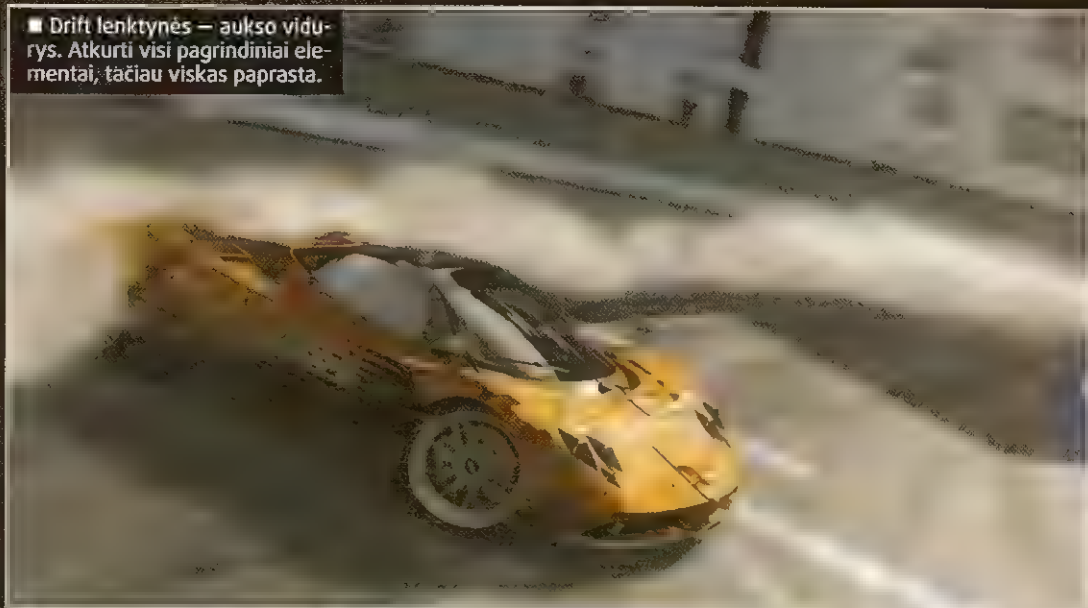
Pasirinkę norimą ir tinkamą lenktynių dieną patenkame į jos meniu su minėta fone užlančia minia, vapančiais didžėjumi ir kitais šou atributais, kur renkames jau pačias varžybas. Imam pirmą pasitaikiusią ir laukiame starto. O tada prasideda.

DAUGIAUSMO DŽIAUGSMŲ

Tokio kokybiško vairavimo NFS serijoje dar nebuvo! Čia iškart reikia pasakyti, kad klaviatūra ar net pultelis reikia kuo greičiau mesti į šoną ir jungti vairą. Su vairu ir tik su vairu pajusite visą ProStreet vairavimo galią, malonumą ir džiaugsmą. Vairavimas šiame žaidime yra aukso vidurys tarp arkadų ir simulatorių. Dar daugiau – jį galima prisiderinti pačiam reguliuojant įvairius žaidimo parametrus ir susikurti sau patogiausią balansą. Sunku net žodžiais pasakyti koks apima jausmas lekiant jau su pačia pirmąja gauta Nissan S13, o atskiroje, nuo sukoncentruotos į vairavimą, smegenų dalyje jau audrinasi vaizduotė, kas bus sėdus už Murcielago ar Zonda vairo!

Kiekvienas posūkis, stabdymas, pagreitis, prasydimas yra puikiai jaučiamas. Čia galioja fizikos dėsniai, tad visų posūkių pralėkti nestabdant nepavyks. Nebegalima akiai lėkti nuspaudus akseleratoriaus pedalą ir nesukant galvos traukintis visur, kur papuola. Nes, nors įvairius vairavimo parametrus galima nusistatyti pačiam, vieno pakęisti nepavyks – tai automobilių žala. Nors apie šią didžią naujovę, pagaliau po tiek metų įdegtą serijoje, žinojome nuo pat pirmųjų

■ Drift lenktynės – aukso vidurys. Atkurti visi pagrindiniai elementai, tačiau viskas paprasta.



■ Arkliai žaidime, kaip ir gyvenime, daug reikšmingia tik tiesiojoje, todėl, tarkim, turėdamas 200 HP AE86 gali aplenkti 400 HP Camaro.

PAGALIAU
SUKURTAS
ŽALOS MODELIS,
PRIVERČIANTIS
PERGALVOTI
SAVO VAIRAVIMO
ĮPROČIUS.

ProStreet pristatymu, pamatyti ir pačiam tai pajusti yra du skirtingi dalykai. Prisimėrkite ir tvirčiau sukąsti dantis priverčia kiekvienas rimtesnis trinkelėjimas ir džergžtelėjimas, besilupinėjančios ir besibrozdinančios mašinos darosi nuosirdžiai gaila (priklauso, žinoma, koki naudoji vaizdą). Po maksimaliai rizikingo ir nepavykusio lenkimo ar posūkio manevro automobiliiui išlėkus į orą, apsivertus ir su didžiausiu trenksmu kritus ant žemės belieka tik išsižiojus stebėti užrašą Totalled. Tai tiesiog nuostabi

AUTOMOBILIŲ SPECIALIZACIJA

Atėmusi iš mūsų miestų ir laisvę, EA suteikė visai kitokį džiaugsmą ir gėrį. Kūrėjams nebereikėjo vargintis su miesto išdėstymu, siužeto paruošimu ir kitomis šiaip lenktynėms neesminėmis, tačiau kartinėmis pastarųjų NFS žaidimų detalėmis, ir jie visą savo dėmesį sutelkė į automobilius ir jų elgesį lenktynėse. Po minėtais nuostabiais vairavimo įspūdžiais slepiasi tiek daug, kad net nežinau nuo ko pradėti.

TOKIO KOKYBIŠKO VAIRAVIMO NFS SERIJOJE DAR NEBUVO! JUNTAMAS KIEKVIENAS AUTOMOBILIO JUDESYS.

Pabandykim nuo automobilių ir lenktynių tipų. Esminis pasikeitimas nuo ankstesnių NFS serijų tas, kad dabar skirtingiems lenktynių tipams būtinai reikia skirtingų automobilių. Žinoma, ir seniau su ta pačia mašina vienodai gerai driftinti ir draginti nebūvo įmanoma, tačiau dabar žaidimas to net neleidžia bandyti. Tiksliau automobilio tipą pasikeisti įmanoma, tačiau tokiu atveju prarandama jo patobulinimų ir derinimų informacija, tad viską reikia pasirošti iš naujo, kas nėra taip jau paprasta.

Kiekvienam automobiliui galima priskirti tik vieną iš keturių lenktynių tipų. Grip – įprastos žiedinės lenktynės tarp kurių pasitaiko ir varžybų laikui geriausiam trasos sektorių įveikimui. Drag – nežinia ko iš praejusios serijos pradingusios ir dabar džiaugsmingai sugrįžtančios lenktynės tiesiojoje ketvirčiui ar pusei mylios. Prie drag lenktynių priskiriamas ir visiškai naujas tipas wheelie, tapęs dažniausia pagalbos šauksmu tema žaidimo forumuose, kur reikia kuo



ilgesnį atsturną nuvažiuoti tik dviem galiniais ratais su pakeltu mašinos priekiu. Drift – mašinos slidimo – „driftingo“ varžybos, kur taškai skaičiuojami už efektyvų trasos įveikimą kuo daugiau čiuoziant. Speed – labai greitos lenktynės ilgoje trasose bei didžiausių greičių fiksavimas „checkpointuose“.

Automobilio pasirinkimas ir suderinimas kiekvienam šių lenktynių tipui yra esminė ProStreet varomoji ašis ir svarbiausias užsiėmimas, lemiantis kur kas daugiau nei pačios lenktynės. Būtent tai yra didžiausia motyvacija lenktyniauti, laimėti pinigus ir vis efektyviau tobulinti ir derinti savo automobilius siekiant naujų rekordų.

AUTOMECHANIKOS

Be abejonės automobiliai yra didžiausios ProStreet žvaigždės ir absoliutūs, tiek kūrėjų, tiek ir mūsų dėmesio objektai. Visa žaidimo

patirtis priklauso nuo to, kaip teisingai pavyksta pasirinkti automobilį kiekvienam lenktynių tipui ir, kas dar sudėtingiau, jį tinkamai suderinti. Tai yra lemiantis faktorius ar ProStreet jus sužavės, ar jo nekęsite. Nes pergalingi džiaugsmai lenktynėse pasiekiami ne taip jau lengvai, ypač jei norite žaisti maksimalaus sudėtingumo ir tikrovės kumo nustatymais. Darbas garaže, kur ilgainiui teks derinti kiekvieną iš pagrindinių automobilio dalių (pakaba, variklis, stabdžiai, greičių dėžė) nulemia didžiąją dalį lenktynių sėkmės. Tai vėl gi yra beveik visų prašymų forumuose tema. O paruošus savo automobilį nustatymus (blueprints) net galima dailintis su kitais internete ir tapti kiečiausiu derintoju! EA neįtikėtinai sugeba atrasti vis naujų žaidėjų konkurencijos skatinimo būdų, kas labai stipriai įtakoja žaidi-

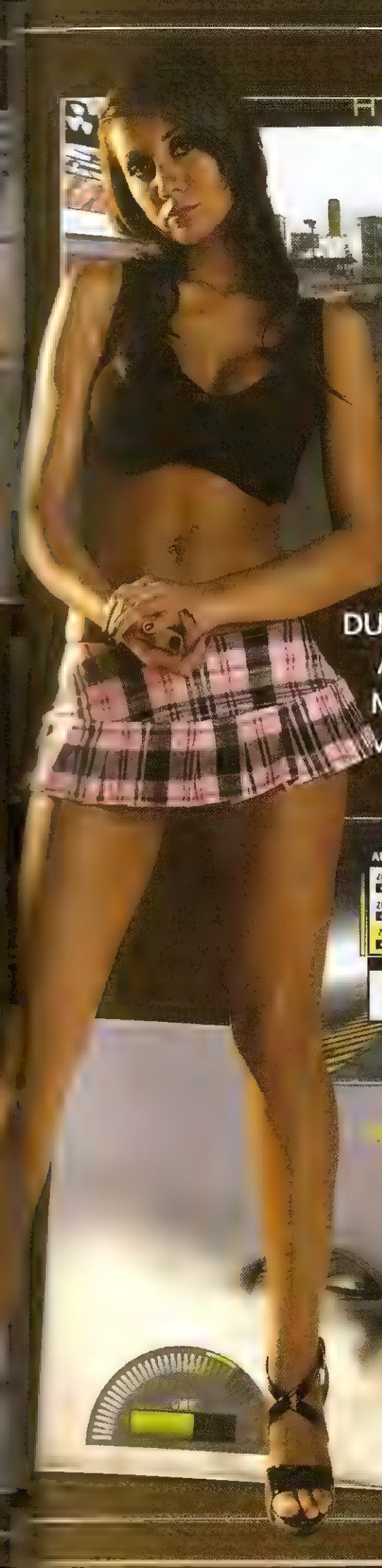
■ Daug kas skundžiasi dėl didžiulio reklamo. Tačiau taip juk ir turi būti tikrose lenktynėse, jos būtent taip ir turi atrodyti.

mo populiarumą. Kartu tai skatina ir žaidėjų bendravimą tarpusavyje, nes bandydami įvairius variantus ir klausydami kitų žaidėjų patarimų galėsite atrasti tinkamiausius variantus savo lenktynėms. Skaitykite didžiulį NFS ProStreet oficialų forumą, games.lt diskusijas prie šio žaidimo bei kitas žaidėjų diskusijas ir tikrai sužinosite daugiau bei galėsite efektyviau įveikti žaidimą.

VAIRUOTOJAS

Galima nusišypsoti ir supratingai palinksėti galva, mat EA išliko savimi ir išryškino vieną žaidimo elementų, žinodama, jog tuo sužavės žaidėjus. Tai automobilių galia. Juk daugelis, bent kiek besidominčių automobiliais, žavisi didele mašinų galia, sukimo momentu,





REIKIAMA DUOKLĖ IR SVARBA ATIDUOTA AUTO- MOBILIŲ DERINI- MUI. TAI PAGRIN- DAS SĖKMEL.

įsibėgėjimo laiku nuo 0 iki 100 km/h. Todėl nieko nuostabaus, kad kūrėjai nesulaukė ir su pasimėgavimu prigrūdę į automobilius labai daug galios. Susidėjus galingiausias patobulinimas net paprasčiausios mašinos galia perlipa per 500, o rimtesnių ir per 1000 arklių. Tiesa, dalis D1 automobilių visuomet turi didesnę galią, nesvarbu kiek arklių prisikištum į savo mašinėlę. Tačiau viskas kur kas labiau priklauso nuo

mašinos derinimo bei vairavimo įgūdžių, todėl kiek pasistengus juos įmanoma lenkti ir su daug silpnėsiu savo automobiliu.

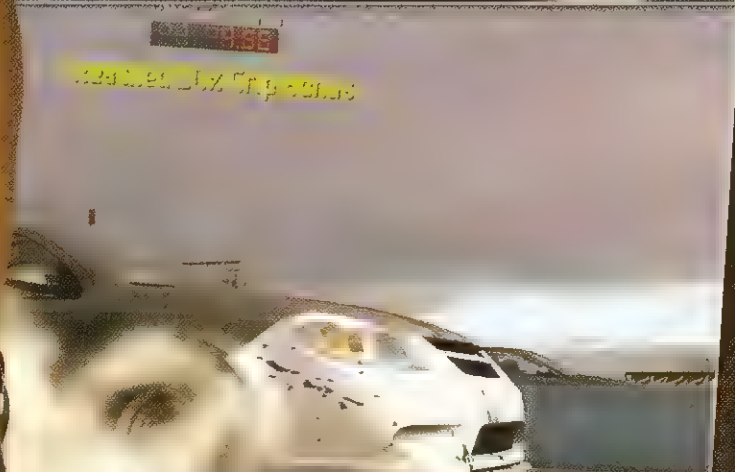
PRIVERSTINIS ATNAUJINIMAS

Už naują ProStreet grafinį varikliuką žaidimo kūrėjai sulaukė daugelio pasaulio kalbų kelksmažodžių. Taip, žaidimas labai gražus, automobiliai kone fotorealistiški, jų deformacija labai efektinga, dūmų efektai tiesiog užima kvapą. Tačiau žaidėjai, be didesnių problemų besimėgavę pastarosiomis keliomis NFS serijomis, liks nuostalyje. Jei neatsinaujins savo PC, žinoma. Neįsivaizduoju, kaip žaidimą įmanoma būtų žaisti nurodytų minimalių reikalavimų kompiuteriu. O ir įvairūs grafinių parametrų derinimai ne ką tepadeda klistėti ProStreet kadru sekos dažnį.

ISSKIRS AR SUVIENYS?

ProStreet – tikrai neeilinis žaidimas NFS serijoje, sulaukęs kur kas daugiau atsiliepimų nei ankstesnės dalys. Tiesa, tie atsiliepimai tikrai ne visi yra teigiami ir daugelis tiesiog nepriėmė tokio serijos posūkio. Taip, Need for Speed gerbėjų nuomonės šį kartą labai išsiskyrė ir žaidimas sulaukia nuo pačių pikčiausių kaltinimų iki aukščiausių garbinimo žodžių. Tačiau iš kitos pusės žaidimas gali jei ne suvienyti tai bent jau labiau suartinti arkadinių bei simulatorių lenktynių mėgėjus, ko iki šiol jokiam lenktynių žaidimui taip ir nėra iki galo pavykę.

AUTOSCUPT	
ZONE 2	52x
ZONE 3	0x
ZONE 4	100x
P. EASYMODE P.03 G	
130 MPH	



■ Vienas džiugiausių dalykų – sugrįžę dragai. Labai įtempti ir tikroviški, tiesa, trūksta analoginių pedalų, ypač apšildant padangas.

PC Klubas | Verdictas

PIRMAS ĮSPŪDIS Lyg ir toks pats NFS, tačiau, rėdos, daug grubesnis ir tvirtesnis. **9,0**

IDOMUMAS Dingusį miestą, laisvę bei žaidimo istoriją kompensuoja kaip niekad serijoje tikroviškas vairavimas bei automobilių derinimas. **8,6**

GRAFIKA Aplinkos ir trasos atrodo dirbtinės ir blankios, nors ir kurdos pagal tikras trasas. Neefektyvios vaizdo derinimo galimybės. **8,4**

GARSAS Komentatorius pradeda užkūsti po 15 min., muzika ligantui kartojasi, tačiau automobilių garsai nuostabūs. **8,0**

VALDYMAS Vairas ir dar kartą vairas. Tiesa, 3000 laipsnių apsisukimo lenkamai nepalanko, bet pilnai užtenka ir mažesnio. Vairavimo pojūtis perteklinas labai efektyviai. **9,3**

IŠVADA Tikrai ne visai gerbėjų minia patikslintis žaidimas. Nors vairavimas ir automobiliai labai sužavė, atviro miesto bei laisvės pojūčio tai negali pakeisti.

GALUTINIS

8,5

NEED FOR SPEED **PRO STREET**

„TIUNINGO“ KONKURSAS!

NUFOTOGRAFUOKITE SAVO AUTOMOBILIUS IŠ VISŲ PUSIŲ IR ELEKTRONINIŲ ADRESU **INFO@PCGAMER.LT** AR PAPRASTU PAŠTU ATSIŪSKITE MUMS EKRANO PAVEIKSLĖLIUS. JUOS RASITE „PC GAMER“ DVD DISKE IR GALĖSITE BALSUOTI UŽ LABIAUSIAI PATIKUSIUS. JŪSŲ BALSAI NULEMS NUGALĖTOJUS, KURIEMS ATITEKS ŠIE „LOGITECH“ PRIZAI:

PAGRINDINIS PRIZAS

AKUSTINĖ ERDVINIO GARSO SISTEMA G51

Ypač galingas garsiakalbių rinkinys, skirtas žaidimams ir erdviniam muzikos skambesiui. Bendras G51 galin-gumas siekia 155 vatus RMS. Specialus Matrix režimas leis sukurti efektingą 5.1 garsą iš įprasto dviejų ka-

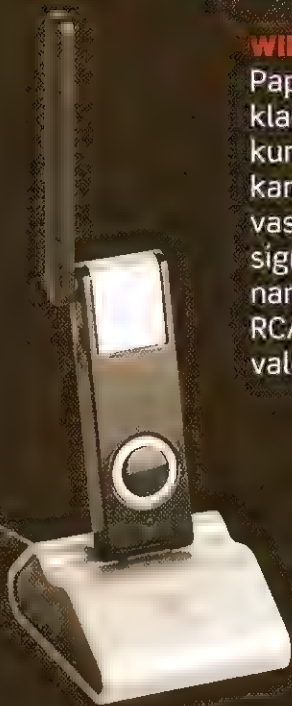
nalų stereo šaltinio. Pasirinkus muzikinį variantą, skleidžiamas natūralesnis audio garsas, o žaidimų režimas sustiprina bosinį garsiakalbį bei galines kolonėles, taip perteikia intensyvesnę žaidimo atmosferą. Be to, galima keisti kolonėlių išorę ir pačiam susi-kurti jų dėklų dizainą.



KITI PRIZAI

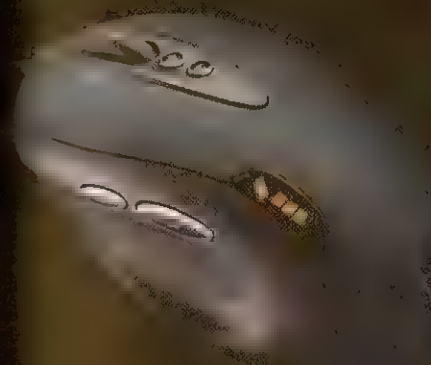
WIRELESS MUSIC SYSTEM

Paprasta ir efektyvi galimybė klausytis muzikos PC per bet kurią garso sistemą bet kuriame kambaryje be laidų. USB siųstuvas, jungiamas prie PC, perduoda signalą imtuvui, prijungtam prie namų garso sistemos įprasta RCA ar ausinių jungtimi. Viskas valdoma nuotoliniu pulteliu.



G5

Lazerinė G5 pelė žaidėjams grįžta. Labai aukštos 2000 dpi rezoliucijos lazerinis variklis, iki 1 000 pranešimų per sekundę USB greitis ir keičiamas svoris.

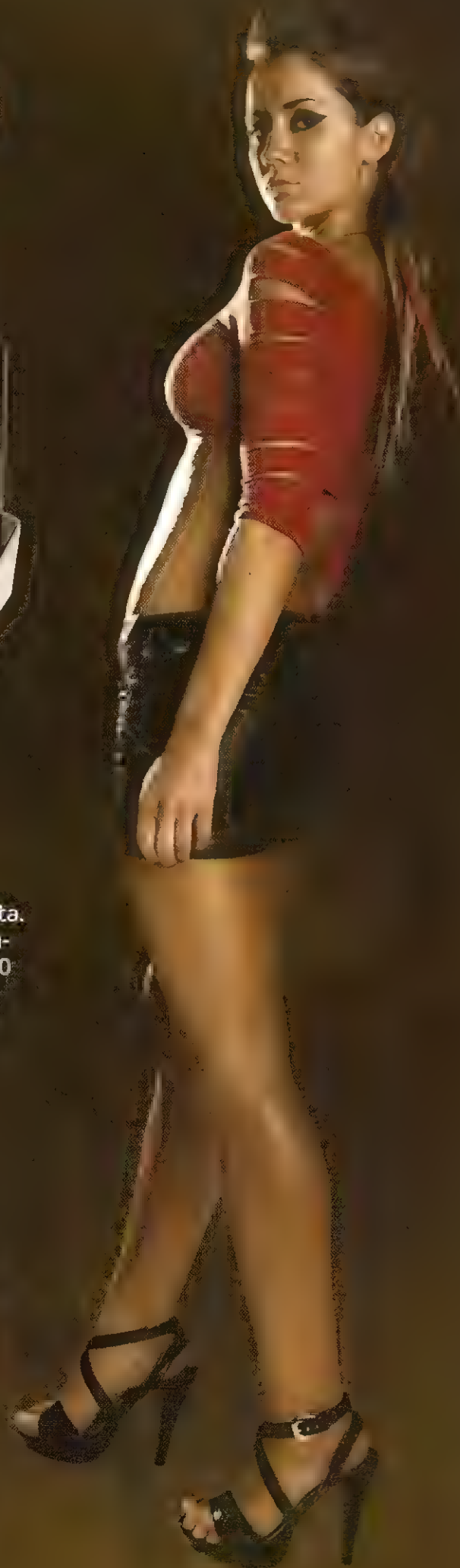


MX 518

Vienu paspaudimu valdomas pelės greitis. Optinė MX 518 pelė leidžia žaidėjams akimirksniu padidinti ar sumažinti pelės rezoliuciją nuo 400 iki 1600 dpi nenaudojant jokios programinės įrangos.



Konkurso nuotraukų laukiame iki 2008-ųjų metų sausio 10 dienos, tad paskubėkite!



CALL OF DUTY 4

MODERN WARFARE

Kitoks, nei esame įpratę

www.callofduty.com

PLAFTORMA

PEGI REITINGAI

ŽANRAS FPS

KURĖJAS Infinity Ward

LEIDĖJAS Activision

DATA 2007-11-09

REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2.6 GHz CPU, 1GB RAM, 128 MB GF6/ATIX800 video, 8GB HDD

Tai geriausia dalis visoje „Call of Duty“ serijoje, bent jau iš techninės pusės. Manes jis taip neitraukė kaip ankstesni Antrojo pasaulinio karo žaidimai, kuriuose aš kažko išmokau, tačiau tai yra rizika, kylanti atsisakant istorijos ir imantis fantazijos.

„Game Chronicles“

„Online“ reitingas 93%, 22-a vieta

NPC

Kai „Infinity Ward“ iškilmingai anonasavo ketvirtąją „Call of Duty“ dalį, aš tik caktelėjau liežuviu. Kodėl? Kodėl staiga buvo paskelbtas tautų kraustymasis iš jaukių keturiasdešimt penktųjų į niūrią ir keistą šiandieną? Kaip didelis „Medal of Honor“ fanas galėjau pagalvoti, kad „Infinity Ward“ pabūgo naujojo EA darbo „Airborne“, bet... Nepagalvojau. Žinome, kad tauta labiau mėgsta „Call of Duty“. Be to, „Call of Duty“, mano požiūriu, buvo paprasčiausiai vienintelis įdomus žaidimas tinkle Antrojo pasaulinio mėgėjams. Kažkur pasąmonėje tikėjaisi, kad „Call of Duty 4“ taps klaida. Lemtinga klaida. Tačiau didžiausiai mano nuostabai įvyko visai atvirkščias dalykas. COD4 paprasčiausiai sužavėjo mane. Bliamba... Šiandien tai, ko gero, vienintelis tikrai geras žaidimas apie karą.

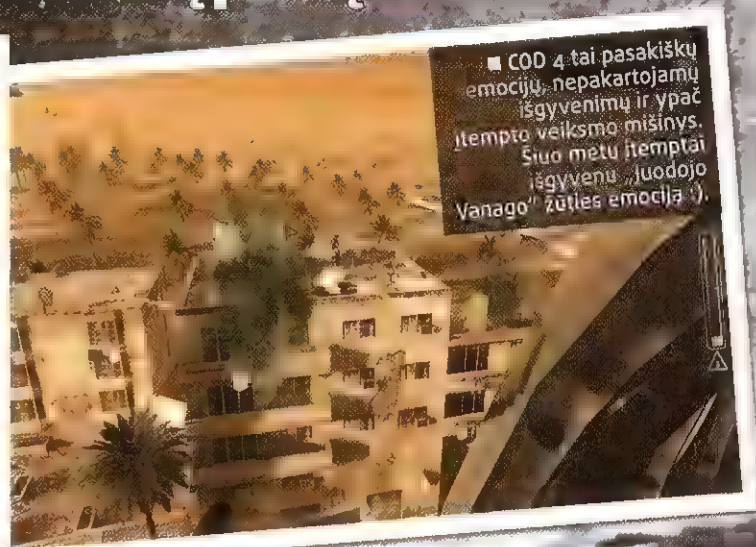
KAIP „ATJUNGTI“ RECENZENTĄ?

Apžvalgininko darbas iš vienos pusės atrodo labai įdomus ir romantiškas. Iš kitos pusės jis gali paversti žmogų apatišką. Kartais, atrodo, gauni padirbėti su visai patraukliu projektu, tačiau esi

jau jų matęs tiek, kad pradėti spėti ir atspėti, kas tavęs laukia už kampo. Keli taiklūs spėjimai ir dėmesys nuo žaidimo esmės nukrypsta į klaidų paieškas, pradėti žaisti pusiau automatiniu režimu, o galvoje sukasi mintys apie tai, ką valgysi vakarienei. Pagaliau ilgai lauktas projektas virsta dar vienu pražaištu ir sukritikuotu žaidimu. Todėl nėra keista, kad dauguma žaidimų pelniusių aukščiausius kritikų įvertinimus paprastai būna nominuojami tokiose rubrikose kaip „Geriausi žaidimai, kurių niekas nežaidė“. Ir tai nekeista. Iš esmės apkerpėjusį kritiką tik tokie projektai kaip „Katamari“, „Ico“, „Spore“ ar kiti panašūs ir išjudina. Gerus įvertinimus paprastai gauna ir vadinamieji „next-gen“ žaidimai. Tačiau, ten jau vertinami techniniai pasiekimai ir mažai dėmesio skiriama pačiai žaidimo eigai. Buvau tvirtos nuomonės, kad „Call of Duty 4“, jei ir gaus gerą mano įvertinimą, tai tik už technologinius sprendimus. Tikrai nesitikėjau, kad iš pažiūros standartinė šaudyklė sukels tokią minčių audrą.

COD4 — tai nestandartinis žaidimas apie karą. Ir greičiausiai tai pirmas žaidimas apie JAV armiją, suformavusią apie save nenugalimų profesionalų šutvės įvaizdį, kuris tą įvaizdį sugriauna. Per žinias kasdien girdime, kaip JAV daliniai kiša savo nosį ten, kur reikia, kur galbūt visai nederėtų. Taip pat gauname pranešimų apie aukas, kurių JAV pusėje paprastai nebūna. Nemaišykime kovinių susidūrimų su teroro išpuoliais, automobiliui, prikimštam sprogmenų, nuspispaui patruliuojančių karių taktinius gebėjimus ir kovinius įgudžius. COD4 visiškai atviru tekstu praneša, kad net ir nepriekaištingai suorganizuota karinė misija gali virsti siaubinga tragedija.

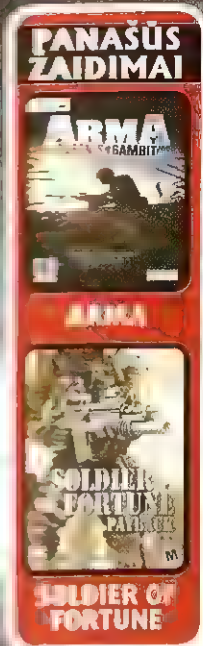
Žaidime tapsite ištis įdomaus įsivaizduojamo karo liudininkais. Ir ne tik iš kario, visada išnešančio sveiką kailį, perspektyvos. Jau pačioje žaidimo pradžioje jus įkės į vienos Vidurio Rytų valstybės vadovo kailį. Trinkelės buože kakton, įgrus į automobilį, pavėžins po pilietinio karo baisybės išgyvenančio miesto gatves. Galų gale atvyksite į numatytą vietą, kur jus



■ COD 4 tai pasakiškų emocijų, nepakartojamų išgyvenimų ir ypač įtempto veiksmo mišinys. Šiuo metu įtemptai išgyvenu „Juodojo Vanago“ žūties emociją :)

**COD4 LABAI GERAI
OPTIMIZUOTAS IR PUIKIAI VEIKS
DAUGELYJE KOMPIUTERIŲ.**





■ Per penkias sekundes
raskite stovintį mano vadą
ir mano talkinį...

be ceremonijų pririš prie stulso sušalęs. Tai bus padaryta be jokios perdėtos vaidybos ar dramos. Fone neišgirsite jokios širdį virpinančios muzikos. Nieko. Prieš akis išvysite vamzdį ir gal išgirsite šūvio garsą... O gal ir ne.

Tokia žaidimo pradžia mane paprasčiausiai pribloškė. Aš ne juokais pasiutau, tačiau viduje virė ir kitos emocijos. Tokia paprasta ir niekuo nelypatinga egzekucija... Tai kažkas naujo žaidimuose. Keista. Metų metus kūrėjai samdo scenaristus ir kompozitorius, kad šie pabrėžtų akimirkos svarbą ir dramatiškumą, pasirodo, nieko panašaus nereikia. Daugiausiai emocijų sukelia tai, kas paprasta, nes tai — tikra. Tokių paprastai nepaprastų akimirkų žaidimas kimšte prikimštas ir staiga supratau, kad COD4 aš ryte surijau visiškai nesigilindamas į atskiras žaidimo ypatybes. Aš mėgavausi jausmais, kuriuos sukėlė šis karas. Man patiko suprasti ir išgyventi žaidime esančias baisybes kitaip. Ne su pasigerėjimu ir didžiavimusi savo taiklumu, o su nuolat mane lydinčiu kaltės ir keistoku baimės jausmu.

Vienoje iš misijų teko brautis į su teroristais siejamą keltą, operacija vyko naktį, tad nekeista, kad SAS komandos, kurios dalimi buvau ir aš, darbo metu dalis įgulos ramiai miegojo. Šuoliuodamas iš kajutės į kajutę nemąstydamas spaudinėčiau pelės mygtuką be garso žudydamas netyčia užkluptus keltą įgulos narius. Staiga patekau į kajutę, kurioje visi miegojo, ir pirmą sykį gyvenime žaisdamas šaudyklę aš susimąščiau... Po šimts... Ar verta? Koridoriuje ėmė aidėti šūviai ir aš tyliai pribaičiau įvyg ir bėdą karius. Iki pat misijos pabaigos, o paskui dar kurį laiką mane persekiojo slogus kaltės jausmas. Keista, kai pagalvoji. Juk tai viso labo virtualūs ir visiškai netikri miegaliai... Kaip tokioje padėtyje turėtų jaustis tikras karys, pakliuvęs į analogišką situaciją? Ir kaip jam po to su visu šituo gyventi?

ARTI REALYBĖS

Ir tai tik pradžia. COD4 labai intensyvus, veržlus ir greitas žaidimas su vos keliais „sėlinimo“ epizodais. Nors žaidėjas nuolat pastatomas į labai jautrią ir nepatogią padėtį. Jūs tapsite tikrų tikriausio atominio sprogimo liudininkais, apie jį nieko nepasakosiu, bet galiu garantuoti: to paties rečiame gyvenime jus nenoretumėte išgyventi. Kūrėjai itin subtiliai surežisavo atominio sprogimo sceną, kuri sukelia audrą minčių, tarp kurių viena labai įkyri... Tai, kas žaidime išgalvota, bet kurią minutę gali tapti realybe. Atominis užtaisas gali driokstelėti bet kur ir bet kada, nes būtent tokia pasaulyje mes gyvename. Pasaulyje, kuris tam tikra prasme užmiega ir bunda esant kovinei parengčiai. Pasaulyje, kur dar iš esmės grumiasi keletas jėgų.

ŽAIDIMAS
GRIAUNA
SUFORMUOTĄ
JAV ARMIJOS
VAIZDĮ

TEKS APLANKYTI IR „STALKER“ MATYTAS PRIPETĖS TERITORIJAS.

valdovai vaikšto skustuvų ašmenimis lyg ir ignoruodami faktą, kad jų opo nantai yra kitos kultūros ir pasaulėžiūros, vadinasi, ir jų veiksmas ne visada gali būti prognozuojami. Nemanau, kad COD4 labai pakeis senojo žemyno gyventojų mąstymą, tačiau turiu vilties, kad už Atlanto gyvenantys žaidėjai šiek tiek kitaip pažvelgs į tai, ką daro jų šalis. Tikrai nenoriu pradėti diskusijos apie JAV užsienio politiką, tik noriu pabrėžti, kad karas per CNN vis dar atrodo žaislinis, ir COD4 tai puikiai pademonstruoja išnaudodamas seną, bet, deja, CNN neprieinamą „Kas būtų, jeigu būtų“ triuką.

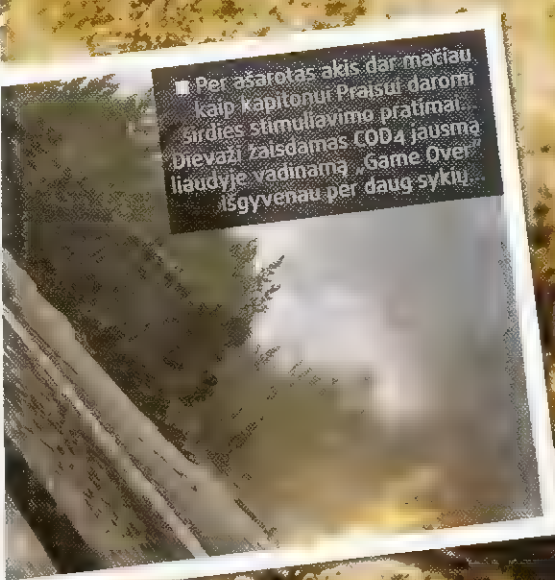
Beje, viena misija puikiai parodo, kaip galvodami apie karą, matytą per CNN, šiandien jaučiasi dauguma žmonių. Jums teks valdyti palaikymo lėktuvą AC-130 ginkluotą, tarp kurių ir įspūdingas 105 mm pabūklas. Naudodami naktinio matymo taikiklį, jūs seksite taikytojo ir navigatoriaus nurodymus bei apšaudysite ant žemės esančius taikinius. Įsiklausykite į jūsų kolegų aroganciją balse. Taip. Akivaizdu, kad jiems žuodymas — tik žaidimas, ir tai nestebina. Jie saugiai kaba keletą kilometrų aukštyje ir jiems visiškai nusišpauti, kiek kilometrų žarnų išsitaško žemėje.

Žaidimo metu ne sykį suvoksime, kokio pranašumo suteikia šiuolaikinės technologijos. Ir ne kažkokie žaisliukai, naudojami Bondo, o standartinės ginkluotės, žvaigybės ir koordinacijos sintezė. Žaidime daug pokalbių. Įsiklausykite į juos ir suprasite, jog būtent jie yra pagrindinis jūsų ginklas. Atakuodami jūs visada žinosite, ką rezga priešas, būtent savo žiniomis jį pranoksime.

O dar buvo misija Černobylyje, tiksliau, Pripetėje, kurią dauguma mūsų jau žinome kaip penkis pirštus po nuotykių „STALKER“. Viena vertus, tai įdomi galimybė suliginti kūrėjų darbus, kita vertus, šioje misijoje vėl teko patirti tai, ko kitose šaudyklėse paprasčiausiai nebūdavo. Baimė. Būtent ją išgyvenau gulėdamas pievoje, kurią šukuoja motorizuotos technikos dalinys. Esu pratęs šaudyklėse jaustis supermenu. Žinau: jei man liepta veikti paslapčia, o mane pamato, vis viena išsisiuksiu paprasčiausiai visus nugaėdamas. Tik ne COD4. COD4 supermeno sparnus aplaužo labai greitai, o Černobylio misijoje dar ir ginklus, galima sakyti, atima. Vėliau dar teks bėgti vaiduokliškų miestu ant pečių gabenant sužeistą draugą, kuris, skirtingai nei dauguma kitų virtualių draugų, irgi bijo. Ir tai natūralu, ir jam ne geoa prisipažinti. Kas kartą, kai bandysite nuo jo nutoiti, jis nuolankiai jūsų paprašys sugrįžti.

Visas COD4 sulipdytas iš tokių ir panašių smulkmenų, apie kurias skaitydami, ko gero, galvoji, jog tai nieko ypatingo. Ir tai tiesa. Tai, ką išvysite, iš tikrųjų nėra nieko ypatingo, išskyrus tai, jog suvoksime, kokie kičiniai ir

Per ašarotas akis dar matiau kaip kapitonas Prajsui daromi širdies stimuliacijos pratimai. Dievazii žaisdamas COD4 jausmą liūdyje vadinamą „Game Over“ išgyvenau per daug sykių.





nera kalingo dramatismo prikimšti žaidimai. Tiksliau, didžioji kitų žaidimų dauguma.

TECHNINIS ĮVERTINIMAS

Ne gero, mano tušti išvedžiojimai jau seniai ir norisi paskaityti ką nors apie žaidimo „vidurius“. Kaip ir minėjau, žaidimas mane užvaldė, todėl, sakant, techninė žaidimo dalis man nėra svarbi. Tačiau kūrėjai taip gerai vojo ir pasistengė, kad COD4 būtų techniškai tvarkingas. Ir ne tik, bet ir sau tvarkingas. Grafiškai COD4 atominis lenkia, vietomis atsilieka tik sakykim, „Battlefield 2“. Didžiaja dalimi tai efektų žaismas. „Battlefield 2“ toliau pavyksta išlaikyti savotiškus žaidimo kameros įspūdį, kai žaidėjas jaučiasi taip, lyg stebėtų per operatoriaus akimis. Tai suteikia žaidimo realumo. COD4 šiūlo puikus granatų (ir flash) efektus, išties labai patrauklią ir šio žaidimo pusę. Susišaudymai miestų gatvėse labai veda iš proto, kulkos kliaurai

skrodžia molinius pastatus, į darbą stojus kulkosvaidžiams, visa aplinka paprasčiausiai užverda taip, kad baisu net nosį iškišt. Vienintelis trūkumas — per mažas griūnančių arba visiškai suniokojamų objektų kiekis. Kūrėjai protingai išnaudojo skriptus ir paprastus efektus, kad šią problemą užmaskuotų, tačiau kartais, pokštelėjus iš RPG, fejerverkų norisi daugiau.

Tačiau yra vienas, esminis, techninis bruožas, kuris iškelia COD4 aukščiau visų pastaruoju metu pasirodžiusių šaudyklių (gal tik išskyrus HL2EP2). Tai optimizacija. COD4 puikiai suksis daugumos iš jūsų kompiuteriuose. Tai tikrai visiškai nereiklūs, idealiai optimizuotas žaidimas su turtinga nustatymų palete. Šiuo aspektu COD4 net laikičiau technologiškai pranašesniu, kad ir už tą patį labai išgirtą „Crysis“. Spėju, kad šis žingsnis padės COD serijai įsitvirtinti ir tiksliai, kur žaidėjai dažniausiai renkasi dailius ir reiklingus žaidimus, kuriuos galės patogiai žaisti ne tik namuose,

bet ir kompiuterinėse ar turnyruose.

Žaidimo siužetas nulėmė ir tai, kad priešininkų DI kūrimas neturėjo tapti sudėtingu procesu. Mūsų priešai paprastai naudos zergų taktiką. Jie fanatiškai veršis į ataką ignoruodami priedangas ir degindami Ak47, RPD ir RPG. Ir tai visiškai teisinga. Paprastai mes būsime apsupti, o kiekybinis santykis bus mažiausiai 30 su 1. Be to, jie, skirtingai nei mes, nebijo mirties, net atvirksčiai, jie labai nori žūti mūsų lauke ir kartu nusinešti bent vieną iš mūsų. Norint iš tikrųjų įvertinti DI, teko stebėti būrio draugų darbą. Reikia pripažinti, kad priešais jam neturiu. Tiesa, daugelyje

vielių DI veiksmas yra valdomi skriptų, tačiau net ir „mąstydami“ būrio draugai klysta retai. Na, kad ir pati pirmą misiją laive. Labai siauri ir vingiuoti koridoriai, itin spartus judėjimas ir trumpi, bet agresyviūs susirėmimai. DI sugebėjo nespainioti po kojomis. Manau, to daugiau nei pakanka, kad pavadintume jį tobulu.

TAI ŽAIDIMAS...

Norisi tik pasidžiaugti, kad COD4 buvo sukurtas ir išleistas kaip žaidimas. Tai ne techninė variklio demonstracija kaip „Doom“ ar „Crysis“. Tai ne duoklė karo veteranams, kuo buvo virtusios abi COD ir MOH serijos. Tai ne beprasmis saldainiukas akims kaip dauguma šių dienų žaidimų. Tai ne propagandinis kūrinys kaip „America's Army“ ir ne konspiracijos teorijų paieška, kuria mes nuolat užsimame Tomo Klansio vardu pažymėtuose žaidimuose. COD4 žaidimas be potekstės ir be slaptų ketinimų. Toks, koks ir turi būti žaidimas, kuriame svarbiausias asmuo yra žaidėjas, o pagrindinė užduotis — patenkinti jo lūkesčius. ☑

KOVOJANT
NUOLAT LYDI NE
PASIDIDŽIAVIMO,
O BAIMES IR NET
KALTĖS JAUSMAS.



■ Jei baigė žaidimą, peržiūrėsite visus titrus, atrakinsite specialią misiją ore. Ji labai trumpa... Bet veža... tiksliau skraidina nerealiai.

PC Gamer | Verdictas

Overall Score	9.4
Graphics	9.0
Sound	8.5
Gameplay	9.5
Value	9.0

GALUTINIS 9.4



www.projectverdose.com

PLAFORMA PC

PEGI REITINGAI 18

ŽANRAS veiksmo RPG

KURĖJAS CD Projekt Red

LEIDĖJAS Atari

DATA 2007-10-26

REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2.4GHz CPU, 1 GB RAM, GF6600/ATI9800 video, 8,5 GB HDD

Žaidimas puikus, turi savitą atmosferą, įtraukiančią kovos bei magijos sistemą bei ilgą įdomią kampaniją. Tai puikus receptas vieno žaidėjo žaidimui. Jis paskatina susidomėti Sapkowskio kūryba ir pasieškoti daugiau istorijų apie jo sukurtą nepaprastą pasaulį.

„GameSpy“

„Online“ reitingas: 80%, 438-a vieta

JCDENT

The Witcher

Realus fantastinis pasaulis

Ponas Andrzej Sapkowski 1993 metais parašė knygą „Paskutinis noras“, kuria pas mus po „J. R. R. Tolkieno mokinių“ vėlavą išleido „Eridanas“ ir pavadino „Raganijumi“, kad visiems aišku būtų, apie ką kalbama. Ši knyga stovi aiškiau nei dauguma kitų fantazijos knygų, nes jos pasaulyje yra bjaurėsnis (realėsnis?) nei kitų kūrinių. Šalia riterių, burtų, pabaisų yra tokių dalykų kaip rasizmas, kraujomaiša, pogrėmai, mutantai, moralinės dilemos ir kitokių grožybių. Panašių dalykų būvau sutikęs tik George R. R. Martin knygoje „A Game of Thrones“, tačiau „Raganiaus“ pasaulis yra vis viena gyvenesis ir savotiškai patrauklesnis. Lenkai yra pastatę labai prastai

vertintą filmą ir serialą. 2001-aisiais metais buvo sukurtas žaidimas, kuris ir praėjo nepastebėtas (bet jame buvo galima rinktis rasę). Visus šiuos dalykus vienią pagrindinis veikėjas: raganius Geraltas iš Rivijs, dar žinomas Baltojo Vilko arba Gwynbleidd vardu.

Kas jis toks? Na, derėtų pradėti nuo profesijos. Raganius yra mutantas, specialiai apmokytas naikinti visokiausius padarus. Raganiaus gaminimas prasideda nuo našlaičių pamėstinukų ir kitokių nereikalingų mažų berniukų atgabenimo į Kaer Morhen, raganų tvirtovę. Ten dauguma jų miršta per išbandymą Žolėmis, kurių tikslas yra sukelti mutacijas. Žinant, kad nereikalingas vaikas tokiame pasaulyje gali gyventi

ir blogiau, ne taip ir žiauru. Vėlesnės mutacijos ir treniruotės atmeta dar kelis, kol lieka patys stipriausi. Jie mutantai, todėl pasižymi išskirtine klause, regėjimu, refleksais, greičiu ir jėga, kuriuos papildo meistriškas kardo valdymas ir eleksyrai. Dar yra sterilumas, kuris labai pravartus pasaulyje be priemonių nuo nėštumo (nebet rizikuotum pas raganą). Nors Geraltas balti plaukai ir odos pigmentacijos stygius yra mutacijų pasekmė, kiti raganai išsaugojo savo spalvas. Geraltas (kaip ir kiti savo profesijos atstovai) žudo pabaisas už pinigus. Toks jų darbas, dėl to žmonės jų ir nemėgsta. Aišku, dar yra prietarai ir tamsa, bet ką padarysi. Kartais pasitaiko juokų, kai Geraltas pribagia darą dykai ir dėkingam žmogui

liepia niekam apie tai nesakyti. Pats Geraltas yra ciniškas ir neatsisakantis moters (nebūtinai žmogaus) ir kompanijos, tačiau kamuoja jėgą vidinių konfliktų. Žmogiškas herojus, jei ne, vyzdžiai vertikalūs.

Kadangi reikia ir apie žaidimą pakalbėti, pradėsiu nuo priešistorės. Prabėgo po metų nuo antrojo karo su Raganais, pat laiko Geraltas niekas, laikė mirusiu. Ir staiga jis atgimsta. Kaer Morhen praradęs savo atmintį ir kovinius sugebėjimus, ir būtų viską algas, bet keliais joje gyvena. Menigold užpuola neatsisakantis, kai bandidai su egzotiš

netrūkai išsilavinusių akiniuotu žmogui. Kadangi reikia išaiškinti priežastis ir organizatorius, gyvi po atakos išsiskirsto po miestą. Geraltas ir Trisė keliauja į Vengrijos sostinę Vizimą.

Geraltas dalykas, kurį patirsite žaidime, yra kova. Kadangi raganiai yra ausiai kaunas su kardu, jie naudoja specialios kovos technikas. Tai paprastiems kardams, tiek kovoms skirtiems sidabriniams kardams, stiliai skirstomi į stiprų, greitą ir lėtą. Pirmasis skirtas dideliems kovotiems priešams, antrasis taikomas esant apsuptyje. Trečiasis, kardo ir sidabrinio kardo stiliai yra skirtingi ir mokomasi jų atskirai. Tačiau tai nėra paprastas kopojimas. Net kituose žaidimuose. Ne, raganiai naudoja atakų sekas, kur po vienos atakos gal'ngesnė. Todėl reikia stebėti priešininkų: kai atsiranda degantis kardas, būtina spausti ataką. Per anksti atakoti — ir bus nutraukta seka. Geriausiame lygyje momentą reikia

nustatyti pagal kardo švytavimą. Ilgainiui raganius taip skers priešus, kad net graži žiūrėti bus.

Pagelbėja mušyje ir ženklai, ypatinga raganų magija. Pats geriausias yra Force Push, tpu, Aard, nustumiantis, parverčiantis priešus ir klūstis kelyje, išplėšiantis nenaudelių ginklus iš rankų, juos apsvaiginantis. Kiti nebus tokie naudingi, bet smagių smulkmenų yra: su Igni ženkle galima užkurti laužą.

Kovodami raganiai naudoja ir elektrykus, kurie pagerina kovinę būklę. Kol kituose žaidimuose galima ryti visokiausius simuliantus be šio utinio poveikio, „Raganiuje“ jie didina toksinų kiekį kraujyje. Kuo daugiau elektrykų, tuo jų daugiau, o taip ir numirti galima, ekranas pradeda pulsuoti, atsiranda kruvini raibul'ai. Čia tinka Canderous Ordo (Knights of The Old Republic) įspėjimas dėl stimuliatorių pavojaus. Panašus pavojus buvo „Fallout“, kur per daug medikamentų galejo nužudyti veikėją. Knygoje buvo mo-

mentų: kol elektryrai (gaminami iš stipraus alkoholio ir monstrų, augalų, mineralų dalių) pakelia regeneravimo greitį, suletina laiką (t. y. pagreiti na reakciją, labai šauniai atrodo), leidžia matyti tamsoje ar net kliaurai sienas, ilgainiui raganius gali išmokyti gaminti bombas, kurios nėra visada veiksmingos, bei tepalus kardams, kurie didina žalą prieš tam tikrus priešus ar kitokius jiems nepalankius efektus daro. Deja, tuo pačiu ir labai neestetiskai išteploja ginklą.

Pjaunynės ir bus skirta didžiausia dalis patirties medžio. Pasikėlus lygi (besikapodamas ar vykdydamas užduotis) Geraltas galės atsisėsti prie laužo ir pasiskirstyti vadinamuosius talentus. Jie yra trijų rūšių: bronziniai, sidabriniai ir auksiniai. Vienas ta-

lentas — vienas atitinkamos savybės sugebėjimas. Kai kurių galima gauti tik išgėrus specialų, iš specialaus tam tikrų monstrų dalių pagamintą elektryką. Nėra ko jaudintis, kada sudirbti veikėjo renkantis įgūdžius neįmanoma.

Kova yra svarbi žaidimo dalis. Tačiau lakstymas po lygius ir bendravimas su žmonėmis (nykštukais, elfais, driadėmis, zombiais) ją įprasmina. Gal koks kaimietis papasakos naujienas, miestietė nutemps į lovą gavus suvenyrą (Geraltas juk pasaulinė žymybė).



**GERALTAS — ŽMOGIŠKAS
HEROJUS, KAMUOJAMAS
VIDINIŲ KONFLIKTŲ.**



ir šiaip neblogai atrodo), prostitutė pasiskųs bėdomis, juokdarys suskels pokštą... Miestai ir kitos gyvenvietės atrodo gyvesni nei kokiame „Obli v'on“, kur gyventojai tik vaikštinėjo ir nieko neveikė. Na, čia irgi nelabai ką veikia, bet atrodo gyviau, tikriau ir slepiasi nuo lietaus. Prabėgdamas gatve Geraltas ranka pastumia praeivius, sustojusį jį apspinta vaikai. Kada paskutinį kartą matėte vaikų žaidime? Aišku, jų iškirsti nepavyks, o vienas net įsipina į sluzetinę liniją, maža mergaitė pasigiria: „Užaugsiu — būsiu smuklės merga“...Velniai rautų, reikia grįžti prie pašnekesių.

Kartiniai žaidimo momentai, priklausomybė vienai ar kitai žaidimo frakcijai, prklauso nuo to, ką ir kam sakai. Veikėjai įgarsinti puikiai (Ge-

raltas kalba fantastišku ramiu balsu), modeliai sukurti kruopščiai, tiesa, dėl elgesio galėjo ir daugiau padirbėti: kas pašnekesio metu pastriksi, pamojuoja rankomis, kitą nenatūraliai atrodantį veiksmą atlieka. Viskas smagu, gražu, malonu, gyva. Kartais, norint išpešti informacijos, teks pagir dyti kokį veikėją (išvermingas gėrėjas bus pasirinkęs atitinkamą punktą patirties medyje, kuris užtikrina, kad nepargriusite ant žemės pirmas). Be to, kaip kitaip, jei ne pokalbio metu įsitempsį kokią merginą į lovą? Už tokį žygdarbį veikėjo žurnale atsiranda menininko piešta sugulovės korta. Praktinės naudos jokios (nebent pasigrožėti meniniais sugebėjimais), bet labai tinka sekti žaidimo progresą. „Gamespot“ pareiškė, kad tai

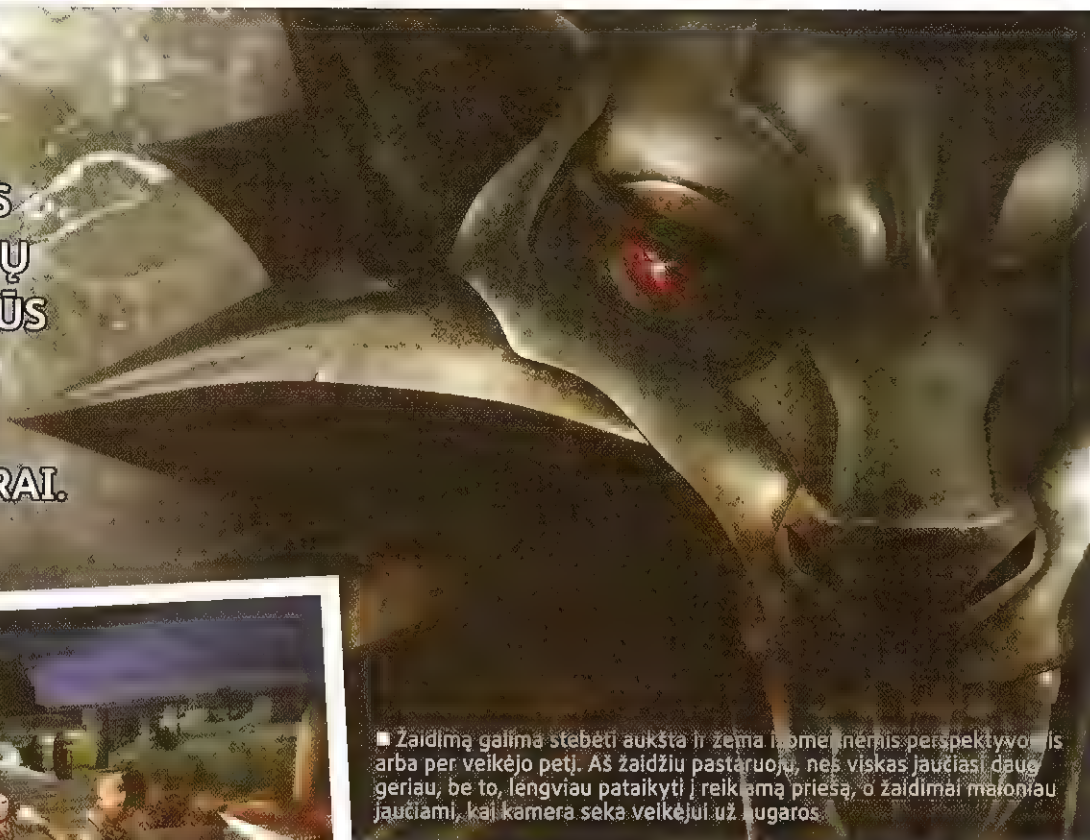
tam, kad suteiktų žaidėjui vilties, jog budamas baltos odos ir riebaluotų plaukų gali suvilioti moterį, tačiau taip įnirtingai siekdami įtikti pop-publikai pražiopsojo tai, kad Geraltas yra atletiškas, pasaulinio garso karys ir meilužis, gražiai atrodantis, o dar ir moralus.

A, moralė. Kol kituose žaidimuose ji pasireiškia skaitikliais, čia Geralt'o veiksmams įtakoja įvykius pasaulyje. Padėjai riteriui kanalizacijose, jis irgi tau atsidėkos. Be to, žaidime nėra tokio tiesaus gėrio ir blogio. O visi stengsis iš Raganiaus atimti neutralumą, kurį jis visai norėtų išsaugoti. Labiausiai žaidime plėšosi Liepsnojančios Rožės Ordinas ir Voverės (Scoa'tel). Ordinas kovoja su monstrais (nemokamai atlieka raganių

darbą) vagimis ir Voverių teroristais, tačiau tuo pačiu metu skatina rasinį išsiskaidymą. Voverės, nykštukai ir elfų partizanų būriai, kovoja su žmonėmis, kurie pastaruoju metu pradėjo puoselėti rasistines nuotaikas. Atrodytų, kilnus tikslas, tačiau jie terorizuoja nekaltus žmones, prieš elfy rases išnykimo, nes žusę jauni elfai, galintys susilaukti mažų elfukų. Tuo pačiu didėja rasinė nelygybė. Kad ir ką darytų Geraltas, net jei siektų neutralumo, vis vien kas nors nukentės. Gaila, bet nieko padarysi. Man prie širdies Ordinas, su kurio riteriu Zygfriedu susibūrusia Geraltas. Tuo tarpu vietinis Voverių (pagalliau derėtų paaiškinti, kaip taip vadinasi todėl, kad prie savo skrybėlių tvirtina voverių jodegas



KOVOJE NAUDOJAMOS KARDŲ JUDESIŲ SEKOS, SPECIALŪS MAGIŠKIEJI ŽENKLAI IR ĮVAIRŪS ELEKSYRAI.



■ Žaidimą galima stebėti aukšta ir žema kamele, nėmis perspektyvomis arba per veikėjo pečių. Aš žaidžiu pastaruoju, nes viskas jaučiasi daug geriau, be to, lengviau pataikyti į reikiamą priesą, o žaidimai mažiau jaučiami, kai kamera seka veikėjų už nugaros.



...tr bailūs teroristai šauko mažas
...otas voveres. Yaevin mato tik
...mybes: arba liekame mes,
...e
...sas šias grožybes rodo „Auroras“
...ukas, kuris suko „Neverwinter“
...ir yra garbaus septynių metų
...aus. Aišku, nematę paveikslukų
...notumėte, kad vaizdas nekoks
...baisiai suklystumėte. „Raga-
...strodo s aubinga nuostabiai.
...es gražūs, atrodo taip, kaip ir
...trodyti Viduramžių gyventojai:
...petalūs, juda šarvų gaba ai ir
...petalės“, jei veikėjas pasitaiko
...oga moteris. Monstra'rgi ma-
...akiai (mano mėgstamiausi —
...s, nemegstamiausi — gravesis)
...galiai atrodantys. Visa tai tik
...ta pr mena, kad „The Witcher“
...suaugusiųems.
...ent apie aplinkas, Kaer Morhen
...abai įstabiai, bet ka'mo
...tokios nuostabios, taip realiai
...os ir pr'menančios Kernavę,
...na kartą pamatęs netekau
...žybtės tropelės šiaudiniiais
...škabiusios tvoros, altoriai Am

žinajai Ugniai kelių sankirtose sukuria
puikią jaukumo atmosferą. Miestas
atrodo gyvai ir miestietiška, su
postuose stovinčiomis prostitutėmis ir
patrul'uojančiais sargybiniais, kažkur
einančiais miestiečiais, savo teritoriją
priž'ūrinčiais gangsteriais, valkatau-
jančiais šunimis (šiuos galima
užmušti), savo
prekes reklamuo-
jančiais preki-
jais... Nuostabu,
šviesu, gyva.
Gamta irgi atrodo
realiai, simuliuo-
jama žo e, pe kės
atrodo drėgnos
ir šykščios. Be
to, yra ir smulkių
gyvūnų. Prie
m'estų galima
rastu vaikščiojan-
čių kačių (ir mažų mergaičių, sakančių
„Where's my cat?“ pačiu žvausiu bal-
seliu), išgąsdinti vištą ar pulkėlį žąsų,
išbaidyti varnas laukuose ar varles
pelkėse. Ir dar yra Grigų. Net nustebau,
kai pastebėjau pamėškėje vaikščiojan-

KERTINIAI ŽAIDIMO MOMENTAI YRA POKALBIAI SU ĮVAIRAUS PLAUKO HEROJAIS.

čius mažyčius skrybėlėtus ir su ap-
siaustais žmogelius. Su jais pabendrau-
ti nepavyksta, nes Grigai nesišneka su
žmonėmis, bet galima vykdyti užduotį,
susijusią su Grigais ir kačių pakinktais.
Dar turiu paminėti, kaip kokybiškai
nupiešti statiški paveiksliukai, rodantys
Geralto pasirinkimo pasekmes bei
lovos žygdarbių kortas. Šie ranka piešti
elementai puikiai telpa į pritrėnkiančios
grafikos žaidimą.

Veln'op šitas pasaulis nueitų, jei
nebūtų įgarsintas atsakančiai. Tiek
pagrindinio meniu tema, tiek ikonos
įgarsint' kokybiškai (paspauci ką
nors — sunkus metalinis dunkselė-
jimas). Užduoties įvykymo ir naujo
lygio pasiekimo garsai suteikia dides-
nį pasiekimo jausmą. Muzika maoni,
reikiamose vietose prisitaiko prie
nuotaikos, tai ypač akivaizdu smulkėse

ir žaidžiant kau-
liukais, Geras tas
kalba kaip moralus
šaltakraujis žudi-
kas (o ne kaip de-
vintokas, prašantis
alaus iš dvyliktojų,
ar ne, „Games-
pot“?). Mūsų
garsams nieko
neprikūši. Mano
mėgstamiausi mo-
mentai yra Ordino
kario „We give our
lives to the Order“

mažos mergaitės „Where's my cat?“ ir
driadės Morenn „Do you know where
little dryads come from?“.

„The Witcher“ gali gale yra
nuostabus, šaunus, puikus, toks

RPG, garbingai stovint's priekyje ar
šal'a „Fallout“, „Deus Ex“, „KOTOR“.
Tiesa, yra netikslumų (Geras tas kovoje
maiau efektyvus nei efektingas, niekad
nenaikindavo priešų specialiai žiauriai),
mažų žaidimo klaidų ir išsijungimų, bet
tai tik smulkmenos palyginus su tuo,
ką gauname ma'nais. Turėtų patikti
neskaičiusiems „Raganiaus“, dar
ab'au — skaičiusiems. Ir neturėtų būti
rodomas jauniems žaidėjams, nors tai
tikriausiai jau nebet'kslinga interneto
amžiuje. Tada jau geriau „The Witcher“
negu „Counter-Strike“ :). ☒

PC Klubas | Verdictas

9,5

GALUTINIS

...minią susispietusių, pirklių,
...r valkatų. Kiek žaidimų
...dėmesio? Nepulkit skaičiuo-
...pasakyti, kad tam visiškai
...enos žmogaus rankos
...savote užduotį medžioti ban-
...kynų monstrus? Skaitykite
...Naktiniai paukščiai naktimis
...dieną iš užduoties grįšite
...s. Vėduktį nukirsdinote
...norite pinigų už darbą? Iki
...megaukite Mahakamo midu-
...dauguma valdžios atstovų jus
...saulę patekėjus. Kažkada
...RPG žaidimuose buvo
...s. Kažkada. Šiandien tokių
...Kūrėjai bijo, kad jaunoji
...karta nesupras, kodėl jie
...giti ar pradėti užduoties kada
...Todėl dabar net karaliai
...stypuoti savo menėse kiaurą
...š jau nekalbą apie daugybę
...RPG ir MMORPG personažų,
...lauke, po atviru dangiu
...amą dieną, tiek sialčiant
...soms audroms.
...dar autentiškai atkurti per-
...modeliai, kurių deka galima
...są traktatą apie Viduramžių
...milžiną skaityti ir dar
...nematyti monstrų įvairovę.
...prasčiausia, pritrūktų žodžių,
...nyčiau paporinti apie „Ra-
...miesčių ir kaimų architek-
...ngi... arba visai kaip tikri.
...tos net tokios smulkmenos
...snako galvūčių vėriniai sausame
...ampe ar virš židinio padžiauotos
...amo sieną atremtos senos
...ge dos, molu drėbtos grindys
...skas kiekis kitų Rumšiškėsė
...s knygos matytų rakandų.
...s detales? Būtent. Toks buvo
...Sapkovskis, sukūręs „Raga-
...ratūroje. Tokie ir kompiuterinės
...dėrejai. Andzejus negailėjo
...savo amžininkams ir net savo
...tačiau „CD Project“ darbų
...patenkintas. Žaidimas
...o stiliumi.

...nera nieko šlykštesnio
...monstrai jieji, natūrai bjaurūs,
...šaukiami, idant tvarinys
...vaisius šlykščių kerėjimų,
...šetonu. Tai yra bjaurybės
...mo, sąžinės ir garbės, tikrieji
...šperos, tiktais žudymams
...Nėr tokiem, kokie anie,
...žmonių padorių. O jų
...nenas, kur anie begarbiai
...sukę, kur šlykščius savo
...apdirbina, nutrintas turi
...aidų pasaulio ir pėsda-
...ruska ir salietrą turi būti
...tas

...monstrumas, arba apie Raganių
...paporinimas
...Anonimas

...esanti ištrauka yra parašy-
...aus“ pasauli yje ir labai aiš-
...dinanti to laikmečio požiūrį

j tą patį „Raganių“.
Sapkovskio fantasy
žavėjo būtent tuo,
kad jo knygosė,
nors ir išgavotose,
mes matėme šį
dinių problemas.
Rasižmą, pokyčių
ir nepažįstamo
oaimę, išdavystę,
kyšininkavimą, šan-
tažą, kraujo, turty,
valdžios troškimą.
Jo knygosė žmogus
ir jo mąstysena glo-
baliu mastu pateikta
skaitytojui it atversta
knyga. Galoūt,
galbūt mums sunku
matyti, kokiame
purve mes gyvena-
me, žūrint save,
tačiau knygos auto-
rius leidžia mums į
save pažvelgti kitaip. Mutanto akimis.
Mutanto, sukurto naikinti monstrus,
beviars žudymo mašinos akimis.
Ilgainui mes netrukame suprasti,
kad visų knygos įvykių kontekste pats
Raganius yra kone „žmogėškiausia“
figūra. O patys baisiausi monstrai ima
atrodyti it šilkinia, jei imame yginti
juos su tais, ką saugodamas Raganius
juos žudo. Ne
vertu kas kartą
paklaustas, „Ar
tikrai Raganius
turi du karius,
sidabrinį mons-
trams r plieninį
žmonėms?“,
Raganius atsako:
„Ne, netiesa. Jė
abu skirti mons-
trams“. Tačiau
yra ir daugiau
priežasčių, kodėl
aš pateikiu šią
citatą.

Vien per
paskutines dvi
dienes stambiau-

IŠ SEPTYNIŲ METŲ SENUMO „NEVERWINTER NIGHTS“ VARIKLIO IŠSPAUSTI SIAUBINGAI NUOSTABŪS VAIZDAI.



sį užsienio portalai publikavo net po
kelis skirtingus visuomeninių paste-
bėjimus apie kompiuterinius žaidimus.
Visi jie gali būti su yginti su aukščia-
esancia citata, tik vietoj žodžio Raga-
nius prašykime žodį žaidimas, o vietoj
Kaer Morcheno — žaidimų pramonė.
Ir šioje vietoje Raganius, žaidimas,
būtų laikomas monstru. Taip, jame
daug smurto.
Taip, jame daug
necenzūrinės
kalbos. Taip, jame
yra narkotikų,
sekso, smurto.
Tačiau be viso šio
brudo žaidime
yra ir pasirinkimo
laisvė. Raganius
knygoje buvo
kišlus, garbingas
ir laikėsi savo
paties išgavoto
kodekso. Jis nie-
kada nesimėgavo
žudymu ir nieku
gyvu nežudė

be reikalo. Jis puikiai suvokė, kad
ne visi monstrai yra chaoso ir sferų
susidūrimo padariny. Jis puikiai su-
vokė, kad dauguma padarų, laikomų
monstrais, yra paprasčiausiai baisūs
gyviai, užimantys savo vietą ekologi-
nėje nišoje. Lygiai tokiomis pačiomis
teisėmis, kokiomis savo nišą užima
žmogus. Jis taip pat suvokė, kad
dauguma monstrų gime iš žmogaus.
Miestų kanalizacijose užsivėisė aišės
nuodėnų padarų, kapinynuose ir
maitėdos, kurių be žmogaus atlikto
darbo ten ir nebūtų.

Žaidime Raganius ne toks. Žaidime
Raganius ištiktas amnezijos ir jis bus
toks, kokį jūs jį paversite. Jums pano-
rėjus, Raganius kirsdis priešus šaltai
ir be emocijų, tarsi iš reikalo, arba
griebsis itin žiaurių smūgių, varančių
baimę ir pasišlykštėjimą, o gal vengs
kovos iki paskutinės akimirkos? Tai
jūsų sprendimas. Jūs nutarsite, ką, su-
kvo ir kada jis kaiba. Jūs nutarsite,
ar jis mėgins išsugot neutralumą,
ar stos į vieną iš kovojančių pusių.
Tik jūsų požiūris į pasaulio įvykius
lems, kam verta gyventi, o kam —
ne. Žaidimas tik ir kels jums nuolat
dilemas. O jūs jas spresite. Faktiškai
niekada negalėsite rinktis tarp juodo
ir balto, visas Raganius pasaulis,
taip pat kaip ir mūsų, sudėtas iš
pilkytų tonų, tad pasirinkimas nebus
paprastas, kaip ir pasekmės, jį kurias
ir vė... Atsakysite jūs patys. Štai šioje
vietoje ir paaiškėja, kodėl „Raga-
nius“ net būdamas toks nešvarus ir
nepriimtinas, vis viena yra vadinamas
mieliausiu. Atsakymas paprastas.
Žaidimas privers jus susimąstyti ne
tik apie žaidimo pasaulį. Jo pavyzdžiu
jūs tikrai susimąstysite ir apie tai, kur
ir kaip gyvenate patys. Galbut net
tapsite geresni...

Nuvilta tik tai, kad žaidimas bai-
giasi, ir tai, kaip jis baigiasi, nelabai
prklauso nuo mūsų. Tačiau tuo pat
metu jo pabaiga suteikia ir vilties, jog
tai tik pradžia... ☒



Esant atmosferos slėgiui, prie didelį elektros krūvį turinčio laidininko smaigaliu vyksta vainikinis išslydis — įdomus reiškinys, dar vadinamas Elmo ugnelėmis



Painkiller: Overdose

Žmonės irgi gali skristi

www.projectoverdose.com

❑ **PLAFTORMA** PC

❑ **PECI REITINGAI** 18

❑ **ŽANRAS** FPS

❑ **KURĖJAS** Mindware Studios

❑ **LEIDĖJAS** JoWood

❑ **BATA** 2007–11–23

❑ **REIKALAVIMAI SISTEMAI** 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB video, 2,5 GB HDD

Žaidime viskas atlikta stilingai ir su gera nuojauta. Jame gausu smagių detalių, kurios labai praturtina žaidimo patirtį, jei, žinoma, atlaikys jūsų skrandis.

„Cheat Code Central“

❑ „Dailio“ reitingas: 72%, 913-a vieta

❑ **EXAN**

Pasijuntu jau pusę valandos sėdįs prie tuščio dokumento ekrane.

Kaip apibūdinti tas fanfaras, kurios turėtų skambėti pristatant darbą su žodžiu „Painkiller“? Ar galiu savo žodžiais jūsų namus išpuošti girliandomis, pribarstyti blizgučių, pakabinti milžinišką užrašą „Welcome, Painkiller“? Ar pavyks man, į rankas paėmus krištolinę taurę, nesutraiškyti jos savo negrabiomis pirštais? Dar pusvalandis prabėgo. Bent jau pradžia parašyta, o, kaip sakoma, gera pradžia — pusė darbo. Toliau bus lengviau, tiesa?

Išgirdęs apie „Overdose“ pasirodymą susiradau kalendorių ir kasdien išbraukdavau po langelį. Po išleidimo

dar teko palaukti keletą dienų, kol žaidimas buvo pristatytas man į namus, o jau tada tariau: „Sudie, išorinis pasauli“. Kam valgyti, kam miegoti, jei gali žaisti „Painkiller“? Su pavasarine nuotaika (šiaip buvo ruduo, bet nuotaika buvo pavasarinė) atsisėdau į kėdę ir drebančiais iš jaudulio pirštais spragtelėjau „Sign the Pact“. „Broliai, seserys, imkit mane ir skartykit ir tatai skaitydami permankykit“.

siuntė savo trigalvį šunį Cerberį, kad šis nukramtytų Belialui sparnelius. Tūkstančius metų prasėdėjęs nelaisvėje, mišrūnas galiausiai ištrūksta laisvėn, kupinas neapykantos demonų princui Samaeiliui ir Liuciferio augintiniui.

Mums kaip tik ir bus leista pasijusti Belialu ir numalšinti keršto troškimą. Kaip ir originaliajame „Painkiller“, čia siužetas mums pateikiamas vaizdo interpais.

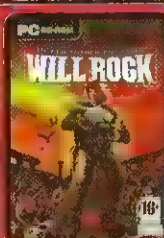
SKERDYKLOS

Nors naujosios serijos kūrėjai „Mindware Studios“ ir neturi tokios patirties kaip originaliojo „Painkiller“ gamintojai „People Can Fly“, tai negalioja kaibant apie lygių dizainą. Jaučiamas tas pats braižas stebint milžiniškas arenas, netaisyklingas objektų

FABULA

Tai ne „sequel“ ir net ne „prequel“. Ankstesnių dalių ir „Overdose“ siužetus sieja tik bendra tematika. Istorija pasakoja tarp angelo ir demono užsiplieskusią aistrą, kurios padarinys — hibridas Belialas — pusiau angelas, pusiau demonas. Abi „gimdytojų“ pusės pajuto pavojų dėl šios būtybės ir sudarė paktą, kurio esmė yra įkalinti Belialą visiems laikams. Jie nenorėjo jo žudyti, norėjo jį kontroliuoti. Liuciferis pa-

PANAŠŲ ŽAIDIMAI



PAINKILLER: OVERDOSE

Kiekvienas lyg s Unikalus savo struktūra, gamtovaizdžiu, stitinka tas objektai ar monstais. Nauji ku parengė mums septynio ika lygių, o vienas paimtas iš papildymo Battle out of Hell" ir modifikuotas, o tai yra trumpi bosų lygiai. Nesvarbu ar tai būtų dykuma, ar ferma, ar gamta — kiekviena lokacija kuria savą skirtingą atmosferą, leidžia žaisti į ją. Nors žaidimo tema ir nėra viena iš naujų (ne kiekvieną dieną tenka kovoti su demonais), apinkas atrodo visiškai. Nerealiai realu. Labiausiai tai prisideda tai, kad visi objektai gali tarsi deformuoti. Medžiai čia labai kreivi, laipiai tarsi dėl laiko nutamamai atrodo vos ne griūvantys, o gravitacija... Visų taip pamėgta kosminė tema sukurtas lygis ir „Overdose“, tačiau jo nėra neverta su kitų kūrėjų darbais. Žaidimo sėkmingas devyniasdešimt lygių kampų, „People Can Fly“ tokios sienos nugriovė, likusią atstatyti ir gavo išskirtinį varžant pačią temą, na, o „Mindware“ greičiai suvokė esmę. Tokios gamtos turi ne tik estetinę reikšmę. Jos verčia žaidimo pasaulį tapti amu, nes kiekviena detalė

17-a unikalių ir įtemptų lygių, pilnų įvairiausių monstrų.

na panaudoti judėjimui. Jei reikia, galima iki aptos vietelės k'tame lygyje mes įprastai ieškome kokios nors ant kurios būtų galima užšokti, o kur as būtų galima išversti, o tai kitaip paslaptę ieškome „er“. Dažniausiai ją randa- gana paprastai, tačiau paslaptę kiti nebėra taip lengva. Kiekviena lygis išskirianti detaiė gali būt' lygis s būdas pasiekti slapta vietę. manyt: ar tikrai kūrėjai norėjo, o šis taip čia atsiderčiau. Atrodo,

Dievini dides erdvės scenas. Visa tai atrodo taip natūralu, laisva, didinga.



kad ne kūrėjai tau paiko kelią, o tu pats jį susiradai. Dėl to žaidimas tinka tikroviškas. Na, o pačios arenos sukurto taip, kad nevaržomai galėtum taškyti monstrus tuo pačiu panaudodamas ir aplinkui gulint'as statines su paraku ar kažką panašaus.

SKERDIENA

Taip pat labai sėkmingai „Mindware Studios“ iš „People Can Fly“ išmoko monstrų kūrimo sistemos. Dauguma jų paimti iš originalaus „Painkiller“ bei jo papildymo, taip pat prigaminta dar daugybė naujų pabaisų. Prie įdomesnių įvardinčiau rytietes, besimėtančias plaukų smeigtukais, inkilus su išskrendančiomis vištomis, kareivius invaldo vežimėliuose, spinduline liga sergančius atominės elektrinės darbuotojus... Priešai labiau komiški negu kraupūs, o ir pats žaidimas nesistengia mūsų išgąsdinti. Kiekviena lygis teks jų nuodabti triženki skaičių.

Jei nesate žaidę pirmojo „Painkiller“ (o tai būtų nusikaltimas tiesiogine šio žodžio prasme), paaiškinsiu kovos sistemą. Jūs įžengiate į areną, už jūsų

Jūs idaro durys ir ima rasti visokių monstrų. Kol jų visų nesusumulinate, neatsiveria k'tos durys (senas geras FPS tipas). Dažniausiai monstrai juda etai ir atakuoja taip, kad galima būtų išvengti atakos. Tokia kova būna labai įdomi, gali nutaikyti kiekvieną kulka, nereikia desperatiškai varpyti oro stengiantis į ką nors pataikyti, nesijauti beviltiškai badomas vos išilindus į atviresnę vietelę, net ir likus penkiems gyvybės taškams turi šiek tiek vilties.

ĮRANKIAI

Ginklai — dar viena sėkmingai iš pirmojo perimta žaidimo sudedamoji. Pateikti aštuoni ginklai, bet beveik visi



GINKLO ARSENALAS

Pirmas ginklas — „Stake“, „Painkiller“ analogas, ginklų tipas, imitacija, tik ne už patį „Gravity Gun“, o ne, vienintelis ginklas, nereikalaujantis amunicijos. Pirminė ataka atleia šaltą ginklo vaidmenį, mat žaloja priešus tik esant prie pat jų. Antrinė ataka paleidžia kubą į tolį, kuris gali atsitrinkti į priešų arba į kokią sieną. Pirmu atveju įgis atims iš priešų gyvybės taškų ir sugrįš jums į rankas, o antruoju, jei liksite nusitaikę į vietą, kur atsitrinkė kubas, liko nusitęsę į lazerį panašūs spindulys išdirškins visus tarp jūsų ir kubo esančius monstrus. Su šiuo ginklu galima atlikti ir „combo“: laikant užspaustą pirminės atakos mygtuką, galima paleisti išsiskleidusį kubą į tolį antrinės atakos mygtuką, bet tai veikia beveik taip pat kaip antrinė ataka, tik galbūt atima daugiau gyvybės taškų. „Combo“ pirmajame „Painkiller“ kiek teko girdėti, buvo galima atlikti su kiekvienu ginklu, nors man pavyko tik su keliais, tai galbūt tas pats galioja ir „Overdose“. Taip pat „Razors“ turi (kaip ir „Painkiller“) ir kitą, ne kovinę paskirtį, leidžiančią pasiekti paslaptis.

Antras ginklas — „BoneGun“ — yra šautuvo prototipas. Jis efektyviai skaido priešus, kai šaunama iš arti ir neturi jokios naudos šaudant iš didelio atstumo. Antrinė ataka gali sustingdyti silpnesnius monstrus ir tokioje stadijoje juos galima pribaugti vienu šūviu bet koku ginklu.

Trečiasis ginklas „Cannon“ atkeliauja iš pirmojo žaidimo. Pirminė ataka veikia kaip raketsvaids, o antrinė — kaip kulkosvaids.

Ketvirtasis ginklas sukėlė daugiausiai žaidimo gerbėjų prieštara. Tai turėjo būti „StakeGun“ analogas, be kurio „Painkiller“ — ne „Painkiller“, tačiau jis buvo pernelyg modifikuotas. Jis vis dar sugeba prikalti priešus prie sienos, tačiau šauna strėles tiesiai ir jos daug greičiau skrenda, nei tai darė kuolas. Tikras analogas turėtų ir šaudyti taip pat, o „StakeGun“ analogas buvo būtinas. Antrinė ataka išmeta keletą granatos prototipų, sprogdinančių iš karto minias priešų. Beje, šis ginklas vienintelis turi priartinimo funkciją strėlėms.

Penktasis ginklas — „EvilEyes“ atrodo kaip demono galva ir pirmine ataka paleidžia į lazerį panašų spindulį, kuris degina priešus. Antrinė ataka verčia demono galvą suklykti ir paleisti permatomą rausvą debesėlį, kuris ne tik turi didelę galią, bet ir tarsi elektra pakrato monstrus.

Šeštasis ginklas yra „Skull“. Tai yra ginklas, kurio pirminė ataka paleidžia tris kaukoles, persekiojančias priešus, o antrinė paleidžia šį durklą, tada jau galima valdyti jį skriejantį oru ir perpjauti nors ir dešimt monstrų vienu kartu. Tai, ko gero, pats įdomiausias ginklas iš naujųjų.

Septintasis — „Ectoplasma“, velkiantis panašiai į pistoletą, tik šaudantį ne kulkomis, o kažkuo radioaktyviu. Net ir nepataikius šoviny s gali užkrėsti monstrus spinduline liga. Antrinė ataka veikia panašiai į ugniasvaids, tik skleidžia ne ugnį, o kažkokias nuodingas ar radioaktyvias dujas.

Paskutinis ginklas — „Egg Throw“. Pirminė ataka kiaušinis išmetamas kaip granata (jis gali prilipti prie monstru), o antrinė detonuojamas.

Skaidymasis. Ir kas galėjo pagalvoti?



jie yra senų gerų originalaus „Painkiller“ ginklų analogai. Kaip matysite iš aprašymų, kiekvienas ginklas išskirtinis, efektyvus tik tam tikrose situacijose ar kovoje tik su tam tikrais monstrais. Pasiskaitykit apie juos smulkiau ir palyginkit. Pamatykite, koks tai milžiniškas pasirinkimas ir kiek galimybių jis atveria. Be ginklų originaliajame „Painkiller“ buvo galima rasti „Weapon Modifier“ — kaukolę, kuria buvo sustiprinamos ar kitaip modifikuojamos visų ginklų galios, tačiau „Mindware“ šį daikčiuką sumanė pašalinti.

KARTONAS

Koks būtų „Painkiller“ be juodųjų Taro kortų?



„Overdose“ galėsime pasimėgauti septyniolika šių daikčiukų, vos keletas bus naujų, tačiau pakankamai įdomių. Kas nėra susipažinęs su kortomis, pamiršiu, jog jos suteikia žaidime įvairių gebėjimų. Sidabrinės

kortos, kurių galima įsidėti dvi, veikia viso žaidimo metu, o auksinės, kurių galima įsimesti viena daugiau, veiks tik jas aktyvavus ir tik ribotą laiką. Įsidedant ar keičiant kortas reikia sumokėti aukso, kurio randama lygiuose daužant įvairius objektus, tačiau tai daryti verta, mat kortos gali stipriai padėti žaidime. Pavyzdžiui, viena auksinė korta gali pagreitinti jūsų judėjimą, kita — sulėtinti pasaulį, trečia — ignoruoti priešų šarvus. Sidabrinės pasiūlo gėrybių: šarvus žaidimo pradžioje ar gyvybės taškų mirštant. Reikalavimai kortai gauti pasiskolinti iš pirmojo žaidimo ir nieko naujo nepasiūlo, deja. Iš pradžių pasiūlys sudaužyti visus objektus,

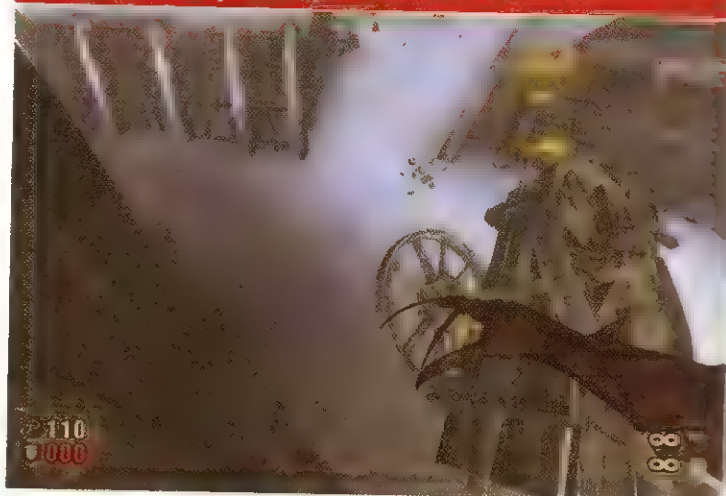
po to išlaikyti gyvybės taškus virš penkiasdešimt, tada įveikti lygį per ribotą laiką, ir viskas maždaug vėl kartosis. Kai kurie iššūkiai pasirodė gana sunkūs net ir vidutiniame sudėtingumo lygyje, bet tai yra gerai: ne viskas turi būti įveikiama iš pirmo karto.

MIEGAS

„People Can Fly“ sugalvojo labai įdomius pavadinimus sunkumo lygiams. Jie pavadinti įvairiomis miego formomis: Daydream, Insomnia, Nightmare ir Trauma. Užmiršusiems priminsiu, kuo skyrėsi sudėtingumo lygiai originaliaame „Painkiller“. Ne tik priešai turėjo ir iš jūsų atimdavo daugiau gyvybės taškų, bet ir lygių daugiau buvo prieinama bei kitokia pabaiga laukė žaidžiant Trauma sunkumu. Maždaug tą patį paliko ir „Mindware“: Daydream neleidžia naudoti juodųjų Taro kortų, Insomnia jau leidžia, bet priešai tampa daug galingesni, Nightmare nebeatkuria gyvybės taškų „checkpoint“ taškuose, o Trauma dar ir sielos nepasirodo bei saugoti galima tik „checkpoint“. Alternatyvi pabaiga neparengta.

Nežaidęs susidomės, kokios čia sielos. Na, kiekvienas priešas mirdamas palieka sielą — žalią (stipresni monstrai ir raudoną) debesėlį. Sielas pasiėmus prisideda vienas kitas gyvybės taškas, tačiau ne tai svarbiausia. Surinkus šešiasdešimt šešias (jei Taro korta nesusumazina šio skaičiaus) sielas Belialas virsta demonu. Šioje stadijoje vaizdas išblunka, išryškėja monstrų figūros, o protagonistas įgauna neįtikėtinų galių — keletą sekundžių jis gali lakstydamas milžinišku greičiu miniomis šluoti monstrus neįkurdamas amunicijos ir neprarasdamas nė vieno gyvybės taško. Pasimėgaukite šia galimybe prieš pradėdami žaisti Trauma. Beje, pastarasis sudėtingumo lygis „Overdose“ būna atraktintas iš karto, priešingai negu originaliaame „Painkiller“.

Štai kaip veikia tas „PainKiller jump“ (ar dabar jau reikėtų sakyti „RazorCute jump“?). Panaudojau vežimą



„Ad Astra“ ar „Brisiaus galas“, bet šiam šuniui geruoju nesimėgus.

„PAINKILLER“ KIBERSPORTE

Ne prastiau „Painkiller“ pasirodė ir „multiplayer“ srityje: nuo 2004-ųjų metų jis žaidžiamas CPL (Cyberathlete Professional League) turnyruose, o 2005-aisiais tapo pirmuoju žaidimu, kuriam buvo surengtas pasaulinis turas su taip pat rekordiniu priziniu fondu — 1 000 000 dolerių. Daugybė žinomų „Quake“ profesionalų (fatal1ty, vo0, zyz, stelam, neek, daler, wombat, ztrider, sterm, gellehsak) yra žaidę ir „Painkiller“. Su „Overdose“ reikalai nesibaigia: www.pkeuro.com/lyderis. Blowfish dirba su kūrėjais ir stengiasi „multiplayer“ dar pagerinti (žadamas ir „cooperative“). Svarbiausia, kad „Overdose“ bus žaidžiamas ir ESL (Electronic Sports League) — didžiausioje Europos kompiuterinių žaidimų lygoje. Atidarymo turnyras vyko lapkritį, tačiau visų norinčių laukia dar dvi turnyrų serijos: „ESL Cup Series“ (nuo gruodžio 5 d. iki sausio 20 d.) bei „ESL Shoot Outs“, vyksiantį kas mėnesį nuo šių metų gruodžio iki kito birželio. Geriausi žaidėjai galės laimėti unikalias „Microsoft SideWinder“ pelėsis „Overdose“ simbolika bei pažangiausios grafikos „Sapphire“ vaizdo plokštę. „Painkiller: Overdose“ prizų vertė — daugiau nei 1 500 eurų.

ŽVAIGŽDĖS

Viskas, ką iki šiol aprašiau, tėra žiedeliai. Žvelgiant iš vieno kampo neginčijamai žaidimą pavadinčiau geriausiuoju. Tas kampas — „penkių žvaigždučių iššūkis“. Pirmiausia — koks tai iššūkis? Žaidimas duoda po žvaigždutę už rastus šarvus, šventus objektus (turi piniginę reikšmę, leidžia įsidėti juodąsias Taro kortas),

Žaidimas turi tris išskirtines judėjimo galimybes, būtinas surasti visoms paslaptims.

visą surinktą amuniciją, visus sunaikintus griaujamus objektus bei aptiktas paslaptis. Slapstydamas paslaptis „Painkiller“ tapo dievu, konkurentų neturinčiu kūriniu, uniku. Aplinkos netaisyklumas leido taip išdėlioti paslaptis, kad žaidėjas nematytų kūrėjų palikto kelio. Ir ne tik aplinka prie to prisidėjo. Egzistuoja šventa „Painkiller“ trejbė, skyrusi

žaidimą iš kitų. Pirmas iš trijų — „bunnyhop“. Tai neįprasta šuolio technika, kai šokinėjant (arba pašokus į viršų ir tada didėja greitis. Kai kurios detalės gali būti pasiekiamos tik panaudojus didelį greitį.

Antra būtinė „Painkiller“ — „wall-climbing“ ar „laipiojimas sienomis“. Sieną, turint net su grūdimis sudaranti būna gali būti panaudota lipimui. Dažnai tai daryti padeda architektūros detalės, kitą techniką leidžia paversti sieną keliu iki slaptavietės.

Paskutinė ir, ko gero, svarbiausia naujovė — „Painkiller“ būdas pakilti labai aukštai į orą, jant patį paprasčiausią atsisotį ant kokio lengvo objekto, pašokti aukštyn ir pritraukti šio ginklo ataka. Toliau, jant galima patekti ten, kur atrodė, nėra kelio. Dar žaidimo greitis be matymo krintant iš aukštai į apačią. „Painkiller“ judėjimo galimybės.



Neįmanoma žodžiais aprašyti to jausmo, kai atrandi sprendimą pasiekę pasiepti. Žino tik tie, kurie žaidė. Pajudėjai, jūs matote namą. Namai, o ant viršaus — aukštinė. Nieku gyvu nepasakyčiau, kad trejų apgaivojo galimybę nuversti stogo lempas stu pa ir juo užlipti. Jie juk paruošė kažkokį kitokį. O šį sprendimą pariko netys. Apčių net ne visuose lygiuose yra. Jau nebe tos paslaptys iš „Painkiller“. Pasaulio tyrinėti nebeleidžia kaljos stiklo sienos, gaubiančios daug k'ekvieną objektą ir lygių. Išvalius visą lygį, retai kada atverto visos durys, o džiančios ramiai praleistų paslapčių. Originalus „Painkiller“ turėjo begalę lygių, tačiau jie ne tik netrukė, bet ir praejus trejiems metams pasirodymo žaidėjų atrasdavo naujo: ar naują būdą pasiepti objektą, ar trumpesnę kelią, leidžiantį lygtį per minutę. Visas trukdantis klastas ištaisė patys fanai savo vers. „Bugų“ pilna ir „Overdose“, kiek spėjau iširti, jie nesuteiks

džiaugsmo (jau kuriama pataisa). „Overdose“ pas apts kerta originalaus „Painkiller“ suteiktą malonumą pusiau, o likusios pusės vis viena užtenka daugumai kitų produktų aplenkti.

KLYKSMAI

Belialo atėjimas įnešė žaidimą dar nuo „Duke Nukem“ laikų taip visų kūrėjų pamėgtus juokelių-komentarus. Vieniems tai patiko, kitiems — ne. Man tokie „Kiss my

Nepamirštant „Painkiller“ tradicijų naudojamos įvairių galių suteikiančios kortos.

half an ass“, „Tastes like chicken“ ar švilpavimas ausies nerėžia, net šiek tiek pralinksmina. Daug labiau „knisa“ kassekundinis monotoniškas Belialo stenėjimas stovint lėpsnose. Garsas toks, lyg būtų užstrigęs audiogrotuvas skleidamas žagseji-

mo garsą. Ir ką „Mindware Studios“ turėjo omeny tuo dusimu nukritus iš per didelio aukščio?

Aplinkos garsai ker. Kiekvienas monstras atkreips dėmesį, gal net sustosite pamiršę esantys kovos įkaršty ir klausysitės kraupokų ir tuo pačiu šmaikščių seselių klyksmų. Tada išgirsite Belialo klyksmą ir raudoname ekrane jums pasirodys „kelti žaidimą nuo paskutinio „checkpoint“. Arba nukovę monstrus klausysitės iš pa apinės sklindančių gąsdinančių sužeistųjų agonijos a'manų. Judėjimo, ginklų garsai vienaip skamba p'evoje ir kitaip ankštame koridoriuje, kur suveikia aidas efektas (Kaip „nufotografuoti“ garsą? Noriu parodyti!). Muzika kiek pakito, gal vairesnė. Originaliame žaidime dominavo roko atspalvis, o „Overdose“ ir styginius pačyrins, ir elektroninės muzikos nešykštės.

BLIZGUČIAI

Žaidimo vaizdinė pusė — neįkainojamas lenkų studijos „People Can Fly“ paveldas. Trejų metų savadarbis varikliukas svetimosiose rankose blizga ir šiandien. Lenkai įrodė, kad ne technologijų re'kia, o pilkos masės galvoje. Užtenka padirbėti su detalėmis, atsikratyti tų prakeiktų tiesių linijų. Žaidimo animacijos ir dabar išlieka nepriekaištingos, įvairūs specialieji efektai traukia akį (deja, stop kadruose jie nustoja gyvybės), o ko nors tobulesnio už „Havok“ fizikos variklį tikrai nereikia. Žaidimas stabiliai veikia si plose mašinose, o nustatymų gausa leidžia susikurti tobulą vaizdą gingesnėse. Kurybingesnė siela gal' sukalti savo meno kūrinį pridedama me „PainEditor“.

Žaisdamas žaidimą, kuriam teks rašyti apžvalgą, mėgstu užrašuose pasižymėti įdomesnius pastebėjimus, tai, ap'ė ką reikės pakalbėti. Žaisdamas „Overdose“ turbūt daugiau



Jūs rašinėjau nei šaudočiau į monstrus. Rodos, ir tas įdomu, ir anas neįprasta, o jau čia koks gražumas... Ir „screenshots“ šaudočiau dažnai... Žaisdamas kitus žaidimus n'ė nežinojau, ką čia parodyti skaitytojams, o prie „Overdose“ stop kadrij valandą prasėdėjau besistengdamas išrinkti kelis įdomiausius iš kelių šimtų. Be jokių abe'onių, mano favoritų viršūnėje laikosi „Painkiller“ su savo papildymu, o dabar ir „Overdose“. Gal greitai metu ir „NecroVision“... Ė, žiūrėkit, ir vakaras atėjo! Visą dieną prie apžvalgos prasėdėjau... X

PC Klubas | Verdictas

ĮDOMUMAS
mums perkelti...
istima, koks ne...

9.5

GALUTINIS

Žaidimo grafika kartais atrodo beveik visiškai fotoreali.



Crysis

Raudonas kilimas

www.ea.com/crysis
PLAŲFORMA PC

PEGI REITINGAI
ŽANRAS FPS

KURĖJAS Crytek

LEIDĖJAS EA

DATA 2007-11-16

REIKALAVIMAI SISTEMAI: 2.8 GHz CPU, 1GB RAM, GF6800GT/ATI-9800Pro video, 12GB HDD

„Crysis“ grafika bei daugelio žaidėjų režimas pateisina lūkesčius. Tačiau aukšti reikalavimai sistemai daugeliui žaidėjų neįsėdės, o puikią pirmą kampanijos pusę nugramzdina pilkoka antroji dalis.
„Firing Squad“

„Online“ reitingas: 91%, 43-ia vieta

REZIDENTAS

2004-ųjų pavasarį pasaulis nekantriai laukė didžiojo FPS žaidimo perversmo. Du pavadinimai sukosi daugelio galvose, žadino vaizduotę ir nesibaigiančius gandy srautus. „Doom 3“ ir „Half-Life 2“ turėjo iškelti FPS į naujas aukštumas ir pasiūlyti neregėto grožio ir kokybės vaizdus. Tačiau jie nespėjo. Į kelią išbėgo lyg iš niekur atsiradę vokiečiai „Crytek“ ir sviedė visą stulbinančiai atrodoančią tropikų salą. „Far Cry“ tapo didžiausiu siurprizu ir pavyzdiniu jaunos studijos proveržiu į rinką. Netikėtai nudžiuginantys dalykai visada mifeliausi.

Siemet turime labai panašią, tik atvirkščią situaciją. Vienu metu pasirodė keletas stambių FPS žaidimų, tačiau vokiečiams šį kartą nutiestas ilgas raudonas kilimas, apspiestas išsižiojusiu ir savo didžiosios žvaigždės belaukiančių žiūrovų. „Crysis“ nuo pat pirmųjų anonsų tapo vienu laukiamiausių ir didžiausių aistras keliančių žaidimų. O kai žaidimo leidyba atiteko į EA rankas, ši galinga mašina tapo nepesustabdoma.

„Crysis“ buvo pristatomas kaip visus FPS kanonus pakeisiantis žaidimas, o žaidėjų lūkesčiai tokie, kad juos galėtų patiesinti tik stebuklas. „Crysis“ toks nėra. Taip, tai pats gražiausias ir technologiškai pažangiausias žaidimas, kokį tik teko matyti, turintis ne vieną gerą žaidybinių kojų. Tačiau jam trūksta vidinio vientisumo, sunkiai žodžiais nusakomos gyvybės, lydinčios daugumą labiausiai įsimintinų žaidimų. Tai jokių būdu nėra tas pats nuostabus techninis demo, koks buvo „Far Cry“ – tačiau man „Crysis“ neperaugo iš stulbinančių, tačiau nepasiekiančių vienalyčio išpuolio epizodų rinkinio. Ar jo nepatikėjau taip kaip „Half-Life 2“ (ir jo epizodais) ar „BioShock“?

Žinoma, tai visai nereiškia, kad žaidimas yra blogas ar nekokybiškas. „Crysis“ galima palyginti su stambiausiu biudžeto Holivudo „blokbusteriais“, kurių istorija ir veiksmas būna nukreipti taip, kad pademonstruoti išpuolių grandį. Žaidimo „Crysis“ grožybės bei koreliacijos

Būtent dėl to „Crysis“ istorija yra visiškai standartinė, neribojanti kūrėjų galimybių parodyti tai, ką sugeba geriausiai. Apie korejiečius, užėmusius tropikų salą, kurioje JAV archeologai aptiko kažkokių paslaptinių energijos šaltinių, girdėjote jau ne vieną kartą, tad pasakoti nėra reikalo. Tai tėra priežastis išmesti jus, elitinių karių pajėgų kari, į šią salą, kur teks išlaisvinti įkaitus ir susidurti su korejiečių pajėgomis, kartu ir išsiaiškinti dėl archeologų atradimų. Priežastis įkisti jus į pažangų ateities nano kostiumą ir leisti mėgautis bei eksperimentuoti jo galiomis.

Netikėtini kūrėjų filmukuose demonstruoti herojaus triukai gali tapti tikrove vos atsėdurus saloje. Kitaip, ne būtu galima tikėtis, mūsų po truputį nemoko ir neveda už rankos, o palieka patiems susigaudyti ir išsiaiškinti, kokią jėgą valdome, kokios kovos galimybės mums atsiveria. Visos keturios nano kostiumo savybės yra prienašos išskait, be jokių apribojimų. Sarvai, greitis, jėga, nematomumas. Tik vieną galima naudoti vienu metu, tad galvoje šios savybės lyg karuselė suksis visą žaidimą. Be to, nano saloje yra ir kitų savybių, kaip energijos išsikrovimas, kuris sustabdo žaidimą, ir kita šios daugybės galimybių, kurios mums suteikia daugybę galimybių. Tačiau šios savybės yra prienašos išskait, be jokių apribojimų. Sarvai, greitis, jėga, nematomumas. Tik vieną galima naudoti vienu metu, tad galvoje šios savybės lyg karuselė suksis visą žaidimą. Be to, nano saloje yra ir kitų savybių, kaip energijos išsikrovimas, kuris sustabdo žaidimą, ir kita šios daugybės galimybių, kurios mums suteikia daugybę galimybių.

jėga, maskuotė, greitis ar šarvus. Nors ir įdomiai atrodytų galimybė naudoti tik vieną nors būdą, dažniausiai tai nepavyks, turėsime nuolat keisti savo kostiumo savybes. O prispačius prie kostiumo ir įsigudrinę tą daryti greitai ir sklandžiai, turėsime tų visų, kai antžmogiškų galimybių, kurias taip stulbinančiai demonstravo kūrėjai.

Nors ir labai įspūdingas kostiumas, džiugu, kad jis neleidžia kūrėjams nukreipti dėmesio nuo svarbaus FPS elemento – ginklų. Čia „Crytek“ taip pat sugebėjo pasiūlyti gerų naujovių. Pasiekiamo per kostiumo meniu ar atskiru klavišu ginklų derinimo sistema leidžia kiekvieną ginklą patobulinti keliais skirtingais būdais. Galima pridėti taktinį ar optinį ginklų taikiklį, garso slopintuvą, lazerinį taikiklį, keisti sovinių tipą ir reguliuoti keletą kitų elementų. Kiekvienas ginklas turi skirtingą derinimo galimybių kelią, tačiau efektyvų ir įdomu yra tai, kad tas pats ginklas galima panaudoti įvairiems ginklams. Įrankiai, kuriuos kartą gavus snajperų ginklu, vėliau galima panaudoti kaip šautuvą, o šautuvą kaip šautuvą. Tai yra labai įdomi ir naudinga funkcija, kuri padeda žaidėjui greičiau prisitaikyti prie kintančios situacijos. Tačiau šios savybės yra prienašos išskait, be jokių apribojimų. Sarvai, greitis, jėga, nematomumas. Tik vieną galima naudoti vienu metu, tad galvoje šios savybės lyg karuselė suksis visą žaidimą. Be to, nano saloje yra ir kitų savybių, kaip energijos išsikrovimas, kuris sustabdo žaidimą, ir kita šios daugybės galimybių, kurios mums suteikia daugybę galimybių.



Erdvės ir atstumų pojūtį „Lyttek“ patenkins tikrai sugebą.

televizijų ginklas, apie
 gybes kažkada buvau skai-
 cėjas, dabar kiti kiti, neski-
 rtojeje. O kadangi ji būtinai na-
 žaidimo siūžeta (savininkai
 mania), o įprasti ginklai tu-
 del, dėl tojos skriptin, prievarto
 ginklo įspūdis dar... nesnis.

Mas ginkly derinuo galimybės ir
 laisvina, įvairiai naudojoti ginklus
 tik daugiaviečių. Ypač gali būti
 naudojama mėgėjų, mat čia per
 daug slygos punktai, o
 šio tolo, žaidime retokai pas
 ateju, kai iš tiesų gali būti
 naudoti. Mat tikrai galime
 per ginklus

optiniu taikiklu, yra silpni, todėl
kovoje kovoje nelabai efektyvus. Is
kita suvaryti nema...

iors parėjo su vienu įėjimu bei jame pasirodanti prietaisų palyginimas. Kita vertus, kai kurios kovų su priešais taktikos bei jų įdėstymai jose suteikia labai idomų kovos akimirkų. Priešite prie ribinių karių specialias pajėgas, davinčias kūrėjų išsamią nano kūrinių vartojimą ir gausite visai neblogą demuką.

Susirėmimai su priešais, nepaisant kartais nesuprantamo digssio, man patiko. Tačiau to nelygiai galėčiau pasakyti apie „Crysis“ epizodus, kuriuose reikia kovoti naudojant transporto priemones. Tai mano bėda, tiesiog nesu „Battlefield“ tipo žaidėjas ir būtinybė naudotis karinėmis mašinomis kažkaip sumažina mano įsijautimo į žaidimą lygį. Tikrai nebuvo nusiteikęs, kad reikės valdyti ir kautis su tiek transporto priemonių. Tiesa, ne visada tai yra privaloma, galite rinktis išeiti didesnius atstumus pėsčiomis ar važiuoti džipu, plaukti valtimi (šios kelsta, bet man patiko) ar nusigauti bei kovoti kitais būdais.

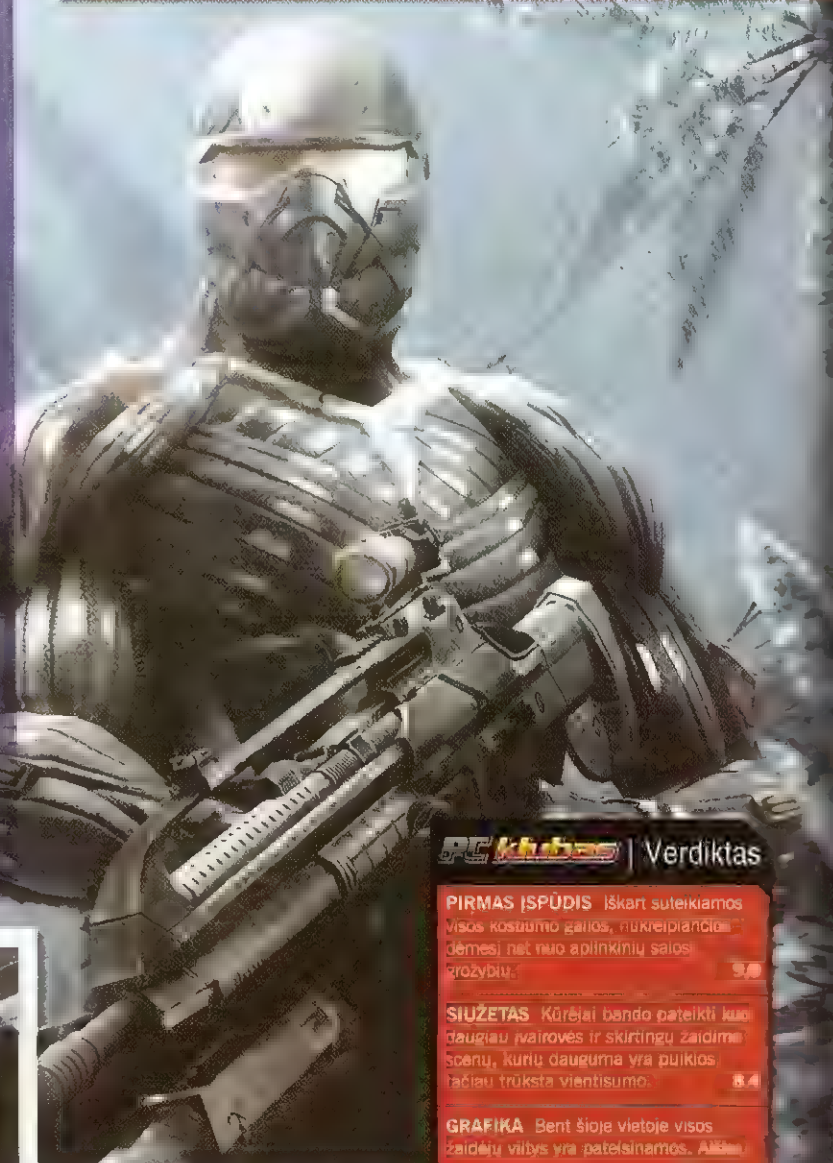
Visa tai, ką pasakojau iki šiol, ko kas neatsakė į vieną svarbų „Crysis“ klausimą. O kaip ateiviai? Kaip tos ledinės džiunglės? Gal šios žaidimo dalies nereikėtų atskleisti, tačiau surizikuosiu vildamasis, kad kas nors jau žaidimą bandė, o kiti iki tol, kol pabandys, spės apie tai pamiršti. Būtų negerai nepapasakoti apie didžiausią įspūdį žaidime man palikęs dalyką, net jei tai ir kiek išduos tolimesnį žaidimo eigą. Iš tiesų turiu prisipažinti: jei ne apžvalga ir ne tas noras pačiam pamatyti ateivius, būčiau nustojęs žaisti „Crysis“ po kokio trečdžio žaidimo. Ir dabar labai džiaugiuosi, kad to nepadariau. Epizodas, kuriame patenki į ateivių aplinką, tapo įspūdingiausiu, kiek teko patirti žaidimuose apskritai. Be to, manau,

ir palyginimų srąstas nesustojamai pyleis galvon. Ryškiausios jų melsvais kristalais apšviastos struktūros primena filmų „Svetimi“ dekoracijas, patys ateiviai — kažkuo „Matrixo“ sentineus. O bendra įspūdj vainikuojama netikėtinai patiekta nesvarumo būsena. Pasirodo, kosmuosius suteikia galimybę judėti ir beorėje erdvyje tarsi su kokia astronauto kėde reguliuoti savo judėjimo kryptį. Džiugiausia, kad kūrėjai leidžia visiškai mėgautis šiomis akimirkomis, neverčia skubėti ir kautis. Tai netikėtina. To negalima pajusti pačiam neatsidūrus šioje vietoje, todėl nedėsime jos ekrano paveikslėlių, patariu neieškoti jokių iš parodančių filmukų. Tik pabandyti patiems. Labai keista, kodėl kūrėjai įterpė šią vietą prieš leisdami pamatyti užšalusias džiungles, nes bent jau man po to niekas nebevaliko didesnio įspūdžio. Mano mintys liko ten, ateivių nesvarumo būsenoje.

Iš tiesų nieko reikšmingesnio papasakoti apie „Crysis“ toliau ir nebegaliu, o apie technologines žaidimo grožybes nėra ir ką kalbėti. Hesiog tai pats gražiausias ir technologiskai pažangiausias žaidimas šiuo metu. Nieko nuostabaus, kad tai kartu ir labiausiai reiklus sistemai žaidimas, priverčiantis intensyviausiose vietose susimąstyti net pačius galingiausius PC. Tačiau, čia, kaip ir galima tikėtis iš licencijoms kuriamo vanklio, gausu vaizdo parametrų, kurie leis susidėti sklandžiai veikiantį, bet vis dar stulbinančiai gražų paveikslą. Turbūt taip ir galima keliais žodžiais apibūdinti „Crysis“ gražus vaizdus tonu bei nuotaku paveikslas. Kabantis tarsi atskirtas nuo tavęs ir nesuteikiantis tokio emocinio ryšio ir įsijvenimo į jį, kuris skiria labai gerus žaidimus nuo didingų. ✕



Mašinos žaidime galima valdyti ir žaidimo „Crysis“ kūrėjai pasinaudojo.



PC klubas | Verdictas

PIRMAS ĮSPŪDIS Iškart suteikiamos visos kostumo galios, nukreipiančios dėmesį net nuo aplinkinių saios grožybių. **9,0**

SIUŽETAS Kūrėjai bando pateikti kuo daugiau įvairovės ir skirtingų žaidimo scenų, kurių dauguma yra puikios, tačiau trūksta vientisumo. **8,4**

GRAFIKA Bent šioje vietoje visos žaidimų vėtybos yra patalpinamos. Atsižvelgiant, kokių turite galimybių pamatyti visas grožybes. **9,7**

GARŠAS Primena Holivudo filmus su visomis geromis ir blogomis pasekmėmis. Kažkaip ypatingai neįsiminė. **8,5**

VALDYMAS Kostumo valdymas bei ginklų derinimas — vadovėlis busimam kūrėjams. **7,0**

IŠVADA Daugiausia vilčių suteikė, bet ne visas išpildęs žaidimas. Žvilgsnis į žaidimų ateitį, bent jau technologijos prasme.

8,6

GALUTINIS

Ankstesnis kūrėjų patarimas: žaidimo vaizdas (oldesnis). Štai taip ir atsiranda didelių vilčių.

Stuff

Perkamiausias pasaulyje žurnalas
apie technikos naujoves

IEŠKOK PARDAVIMO VIETOS
VISOJE LIETUVOJE!

- 21 ŠALIS,
- 1 000 000 SKAITYTOJŲ,
- VIENA AISTRA...

PLIUS
DVD



Stuff KOLEKCIJA

Supreme Commander: Forged Alliance

Vadas gavo naujo darbo

www.supremecommander.com

PLATINAMA PC DVD

PEGI REITINGAI 3.9/4.0

ŽANRAS strategija

KURĖJAS Gas Powered Games

LEIDĖJAS THQ

DATA 2007-11-23

REIKALAVIMAI SISTEMAI:

1.8 GHz CPU, 512 MB RAM,
128 MB video, 8GB HDD
Gas Powered Games' įspūdingai sugebė-
jo sukišti labai daug dalykų į savarankiš-
ką papildymą per tokį trumpą laiką.
„GameSpot“

„Online“ reitingas: nesudarytas

RAW

Didysis „Supreme Comman-
der“ sugrįžo. Sugrįžo statyti ir
kovoti, ginti ir naikinti. Rimtam
papildymui neprireikė nė metų.

Papildymas „Supreme Commander:
Forged Alliance“ (toliau — FA) siūlo
šešias milžiniškas ir neaprepiamas,

kaip ir anksčiau, misijas. Gal net di-
desnes. Šešios, atrodo, nedaug, tačiau
laiko nugalint naujas kliūtis pra eist-
teks ištis nemažai. Nuobodžiauti ne-
teks: turėsite kautis su keiais priešais
iškart, naudoti sąsamos pajėgas,
laivyną ir net kosminį ginklą (taip,
taip — kosminė ginkluotė taip pat
pateikta žaidėjo dispozicijai).

Pristatoma nauja piktoji
rasė Serafimai. Deja, už
juos kampanijoje žaisti
negalima.

O FA veiksmas įsiskaido po keių
metų nuo „Supreme Commander“
pasiektos pergalės. Juodosios Saulės
apšaudymas super ginku atvėrė plyšį
į kitą matmenį, tuo netruko pasinau-
doto naujoji FA frakcija — „Seraphim“
(Serafimai). Šiems atvykėliams nėra
nėko šventesnio kaip čiabuvių rasių iš-
naikinimas... Primena „Aeonus“, tiesa?
Bendrumo esama. Kažkada Serafimų
rasė davė pradžią Aeonams, tačiau pati

buvo išstumta sparčiai besiplečiančios
žmonių. Dabar išmušė sugrįžimo
valanda. Pajutę bendrą grėsmę ir įver-
tinę savo jėgas, UEF (Jungtinė Žemės
Federacija) ir „Cybran Nation“ buvo
priversti susivienyti, o „Aeon Illumina-
te“ (Aeonai) pasirinko atvykėlių pusę.
Tiesa, jų gretose atsirado maištininkų,

kurie prisiglaudė
prie UEF ir Cybran
sąjungos.

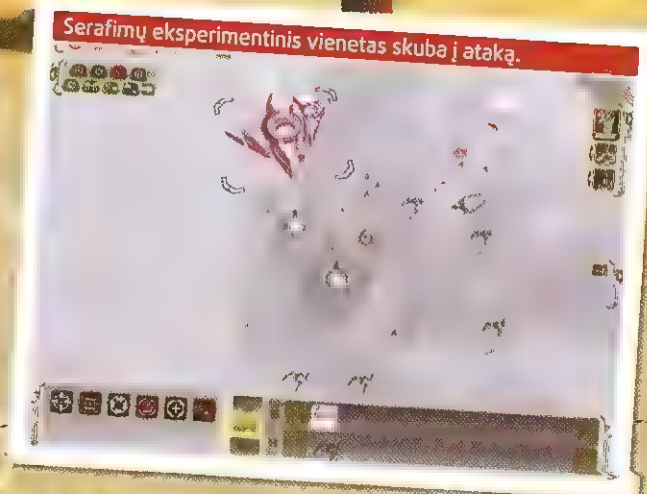
Žaidėjas į
veiksmą įmetamas
žaibiškai: jokių
įvadinių „pratini-



Sunkioji artilerija dirba net susilusi.



Serafimų eksperimentinis vienetas skuba į ataką.



Serafimų eksperimentinis vienetas skuba į ataką.

PANAŠŲ
ZAJIDIMAI



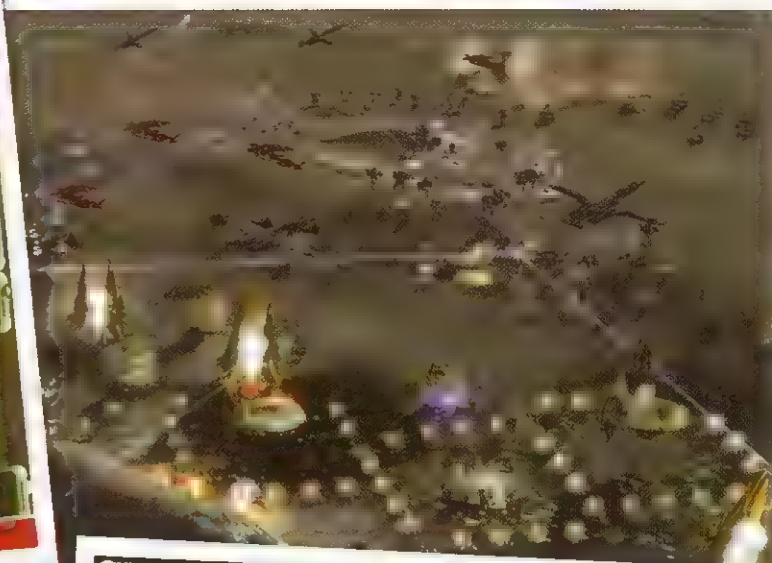
COMMAND
AND CONQUER



WARHAMMER
40 000:
DAWN OF WAR



Amponas prieš bazę.



Kartografinis režimas gerokai mažiau apkrauna kompiuterį.

KOVINIAI

„Sprite Striker“ yra greitas ir galingas kovinis kuro bakas, todėl gali būti labai ilgai. Jis ginkluotas priešėk-
ginklais, todėl tinka saugoti bazę
priešėk, tačiau gali mėtyti nega-
energijos bombas, kurios pajėgios
nusiaubti nedidelę bazę.
„Akwassa“ — galingas žmonių vienetas,
kuris po technologinio lygio Tech2
faktiškai yra brangi, bet
alternatyva „Pillar“. Jis ginkluotas
prieš povandeninius laivus, nors
ir su įprastu laivynu. Ginkluo-
tųjų sistema ir prieštorpediniai
„Sprite Striker“ dirba greitai
būtu ir yra šortas naikinti
laivus iš tolo. Jis apsaudo prieš
pabūklų ir užsitaiso per 10-
Pasirūpinti įspūdingu šaudymo
tačiau pats yra itin lengvai pažei-
todėl reikalauja geros apsaugos.

mo“ misijų (nebent atskirai pasirenkami mokymai), iškart bazes užgnūna priešas, tenka pasirinkti šalį, už kurią kariausi ir — pirmyn. Serafimai žaidime simboli-
zuos tą piktąją puolamąją jėgą, už kurią žaisti neleidžiama, nebent „Skirmish“ ar daugelio žaidėjų režimu. Visi koviniai vienetai praktiškai pasiekiami iškart, tai taip pat neįprasta. Kiekviena frakcija su papildymu gavo naujų vienetų („Sprite Striker“, „Brick“, „Percival“). Atskirai galima paminėti eksperimentinius vienetus, kurių šalims atsirado po vieną keliems skirtingiems tikslams. Pavyzdžiui, Aeonai dabar statyboms turi „Paragon“, kuris nenutrūksta gamina resursus, orui — „Czar“, jūrai — „Tempest“, o sausumai — „Galactic Colossus“. Naujų vienetų prasme labiausiai pasisekė Serafimams (galų gale juk tai nauja tau-
ta) — jie turi daugiau nei 80 žaidėjams nematytų vienetų su keistais vardais: „Ithlua“, „Othuy“ ar „Othuum“. Iš viso FA atsirado linksmų vienetų pavadinimų: „Fatboy“ ar „Monkeylord“. Serafimų žaidimo stilius savitas, patariu pabandyti bent vieną iš laisvų žemėlapių.

FA pagerintas kelio paieškos mecha-
nizmas, pakoreguota skrydžių dinamika, pataisytas balansas. Pakeistos branduoli

nio ginklo savybės — vieniems tai patiks, kitiems ne. Dabar jį kurti tenka labai ilgai. Taip ilgai, kad jo gali ir neprireikti. Ilga gamyba blogai, kai nori pats panaudo-
doti, gerai, kai bijai būti užpultas.

Žaidimo išvaizda taip pat pakeista. Perkurtą vartotojo sąsają, pagerintą grafiką. Objektų struktūros buvo kurtos iš naujo, dabar jos sudarytos iš daugiau poligonų, tekstūrų, yra detalesnės. Geresni šešėliai, efektai,

Šešios naujos milžiniškos misijos ir kosminė ginkluotė.

pridėta naujų. Žavūs šaudančios zenitinės artilerijos sprogimai, raketos paskui save palieka dūmų šleifą...

Deja, grožis reikalauja aukų. Žaidimas dabar dar daugiau reikalauja kompiuterio resursų, nors kūrėjai, prieš išleidami FA, žadėjo priešingai. Tiesa, deklaruojamas kompiuterio pajėgumas lyg ir tas pats, tačiau žemėlapiai di-
desni, jau vien tai reikalauja daugiau... Aišku, galima pasirinkti žemesnius gra-
fikos nustatymus, tačiau kas to nori?

„Supreme Commander. Forged Alliance“ pavyko. Jis turi visus papli-
dymams būtinus atributus, pratęs a „Supreme Commander“ gyvavimo trukmę ir skatina žaidėjų norą daugiau laiko praleisti prie šio žaidimo. X

PC Klubas Verdictas	
PIRMAS ISPUDIS	Zinau, kad... 8.9
DOMUMAS	Galia, kaip vie... 9.1
GRAFIKA	Lyginant su „Supr...“ patalysmai išėjo į naudą. 9.0
GARSAS	Visai geras, bet... 8.7
VALDYMAS	gabar... 9.1
ISVADA	neimio žaid... smintinas papli- dymas.
GALUTINIS	9.0

Kane & Lynch: Dead Men

Psichai ir profai

www.kaneandlynch.com

❑ **PLAUFORMA** PC PS3

❑ **PEGI REITINGAI** 18

❑ **ŽANRAS** veiksmo

❑ **KŪRĖJAS** IO Interactive

❑ **LEIDĖJAS** Eidos

❑ **DATA** 2007-11-23

❑ **REIKALAVIMAI SISTEMAI:**

2 GHz CPU, 1 GB RAM, GF6600/ATI X1300 video, 7 GB HDD

Tinkama „geimplėjaus“ elementų kombinacija bei dizaino sprendimai nesunkiai leidžia „Kane & Lynch“ rekomenduoti nusikaltimų žaidimų mėgėjams ir visiems nevengiantiems žiaurumo žaidimuose. Žaidimo siužetas puikiai sukurtas, o multiplayer galimybės praturtina jo įvairovę. „GameTrailers“

❑ **„Game“ reitingas:** 69%, 1006-a vieta.

❑ **JCDENT**

A specialistai. Žaidimuose nuolat tenka juos valdyti arba naikinti uraganine ugnimi. „IO Interactive“ beveik visą savo karjerą pastatė ant solidaus ir rimto „Pono 47“ pečių. Galima priminti, kad 47 yra samdomas žudikas, sukurtas infiltracijai ir taikinių sunaikinimui paliekant tik minimalius pėdsakus. Tiesa, studija kiek išklydo iš savo įprastinio kelio su „Freedom Fighters“, kurio pagrindinis veikėjas yra santechnikas, vedantis pasipriešinimo sovietų okupacijai judėjimą JAV. Taip, alternatyvi laiko linija, sovietai 2003–2004 metais puola JAV. Šis žaidimas mažiau panašus į „Hitman“ seriją ir labiau primena „Kane and Lynch“ (KnL): kooperatyvinę trečiojo asmens šaudyklę. Tik pastarojo veikėjai daug įdomesni.

Žus daugybė karių, policininkų, civilių. Nes tai tik dekoracijos.

Ponas Kane kažkada vaginosi Adam Marcus ir dirbo kompanijoje, samdančioje darbuotojus svečiose šalyse. Po to jo cvimetis sūnus surado jo ginklą, nusišovė ir mirė. Dvi savaites kentėjęs žmonos verčiamą kaltę, Kane ją paliko ir tapo samdiniu. Kiek padirbėjęs pagal naują profesiją, su juo susisiekė „The7“ grupuotė, pažadėjusi turtus, tačiau turinti griežtas taisykles. Kažkur pakeliui jis įsigijo baisų randą

dešinėje kaktos pusėje, per antakį ir skruostą bei, sprendžiant iš pabalusio obuolio, apako dešinę akimi. Ir štai paskutinis jų darbelis Venesueloje, turėjęs užtikrinti turtingą ir laimingą pensiją, žiauriai nenusisekė, Kane pamane, kad jo draugai žuvo ir pabėgo su grobiu į JAV. Ten jį sugavo vyriausybė ir nuteisė mirti už įvairias nuodėmes. Jo vienintelis noras yra išsiųsti atsiprašymo laišką dukrai Jenny, kurios nematė keturiolika metų. Ir štai važiuojant autobusu į egzekucijos vietą kitas kalinys paprašo jo palenkti galvą. Tas kalinys yra Lynch.

Tikrasis jo vardas yra James Seth Lynch. Visą gyvenimą dirbęs paprastu darbininku mėsos pakavimo įmonėje, Lynch neturi jokios kovinės patirties. Tačiau jo nepalieka ramybėje psichinė liga: be tam tikrų tablečių Lynch „išsijungia“, tampa be galo žiaurus ir vėliau nieko neatsimena. Gali būti, kad taip ir nužudė savo žmoną arba buvo pakištas.

Pagaliau prisikasiau iki tolimesnio siužeto. Iš pradžių lyg ir pasirodė, kad vyksta gelbėjimo operacija. Tačiau paaiškėja, kad tai — pagr-

Abu herojai turi išsamias ir įdomias priešistores.

bimas: „The7“ išgyveno, nori atgauti savo „pensijų fondą“. Kadangi Kane vienintelis žino, kur visi pagrobieji deimantai, jis turės juos atgauti mainais į savo žmonos ir dukters gyvybes. Ir jam duodamos tik trys savaitės. Aišku, atlikęs užduotį jis vis viena mirs, nes sulaužė „The7“ taisykles. Lynch turės jį prižiūrėti, o viskam pasibaigus galės užimti Kane vietą organizacijoje. Kūrėjų žodžiais, turime vyrą, galintį viską prarasti, ir vyrą, galintį viską gauti. Ydingą samdinį ir besigydančią psichopatą.

Žaidimo siužetas labai supintas. Visą informaciją apie veikėjus teko rinkotis iš išorinių šaltinių, nes žaidimo metu nedaug kas atskleidžiama. Tiesa, priešmirtinomis akimirkomis Kane girdi praeities balsus, tačiau be veikėjų dialogų didesnės ekspozicijos nelabai ir sulauksi. Kūrėjai, gyvatės, — labai gudriai krovimosi vietose paleidžia dialogą su titrais, tačiau jokio vaizdo — tai turi iliustruoti veiksmą tarp misijų. Aišku, man labiau patiktų, jei būtų parodyta kas iš tikrųjų atsitiko Venesueloje: Kane tikrai manė, kad „The7“ žuvo, o gal



...sąsuke jo įprotis nesirūpinti kitų
...siekiant savo tikslo? Iš kur
...randą ir kaip tai siejasi su
...Ratomoto? Kaip yra su Lynch
...na? Tiesa, nepaisant šių daly
...mas yra gana malonus, jau ir
...urti filmą nupirko „Lionsgate“
...uri seniau yra išleidusi keletą
...lmų, dabar teišvemia tokias
...as — „Pjuklas“, „Hostel“, „Sė-
...Čakai“. Net nežinia, ko tikėtis.
...e bent jau pakeičia aplink

pasaulį. KnL prasideda JAV, bet
pabūna ir Japonijoje, Kuboje, Pietų
Amerikoje... Visur yra darbo, visur yra
ką nušaut. Galiu pasakyti, kad JAV ir
Japonijos lygiai yra geriausi. Kadangi
veiksmas vyksta mieste, atsiranda
tas pojūtis, kurio visi tikėjosi iš KnL.
Aplink laksto persigandę civiliai, ordos
policininkų šoka į mėsmaį, dužta
baldai ir namų apdaila, sproginėja
automobiliai... Daug smagiau už
vėlesnius lygius. Be to, čia ir daugiau
užduočių, kurios kartu yra ir įdomes-
nės. Tai dujas į ventiliacijos šachtą
numesti, tai susprogdinti banko
saugykla ar pritaisyti sprogmenį prie
dangoraižio lango ir išskersti viduje
esančius... Ir vietos malonios: bankas,
greitkelis, dangoraižis, kalėjimas,
naktinis klubas. Ar kada nors kovėtos
pagodoje, esančioje tarp kelių aukštų
greitkelių? Tokį efektą jaučiau gal tik

„Deus Ex“. Jei kūrėjai visą žaidimą
būtų sukūrę tokiose vietovėse, bet
gal kitose šalyse, galutinis efektas
būtų daug malonesnis. Ir dar labiau
panašus į filmą, kampanija ir taip
skirstoma į scenas.

Aišku, tose scenos ne arbatą reikės
gerti, o priešai ne nuo dangiškos
apvaizdos užvers kojas ir padžiaus

Herojai aplanko JAV, Japoniją, Kubą, Pietų Ameriką.

autus. KnL vienas veikėjas gali nešti
pistoletą ir pagrindinį ginklą bei du
(iš trijų) tipus granatų. Ginklai visi
šiuolaikiški, gal net pasenę: vis tie
patys MP5, AK-47... Tiesa, Kane
automatas yra, galima sakyti, origi-

nalus ir priešai retai (arba niekad) jį
nešiojasi. Kadangi neveikia „Call of
Duty 4“ stil aus universali amunicija,
tai teks keisti ginklą? Ne, kam reika
lingi draugai, bendražygiai ir samdyti
kraugeriai? Jie be kitų funkcijų atlieka
ir vaikščiojančio arsenalo vaidme-
nį, papildantį ištuštėjusias šovinių
atsargas.

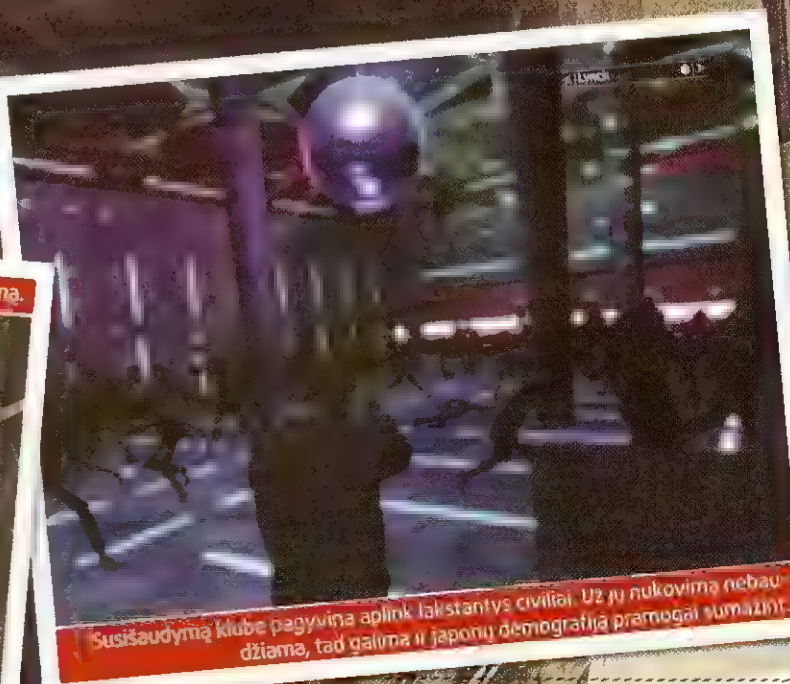
O į ką patušinti bus: KnL žus dau-
gybė karų, policininkų ir civilių. Kol
kiti žaidimai vengia nekaltųjų žudymo,
baudžia (ar apdovanoja kaip GTA), čia
jie atlieka dekoracijų vaidmenį: su-
teikia atmosferai realumo, žiaurumo,
o nušautas civilis reiškia kulką, kuri
nepasiekė savo tikslo. Nebent Jūs,
mielas skaitytojai, esate sadistiškas
kalės vaikas ir šaudote į bėgančią
minią. Tiesa, ją sudaro vien japonai
(JAV civiliais pasirūpino Lynch per
vieną „užtemimą“) ir man labai patiko ▶

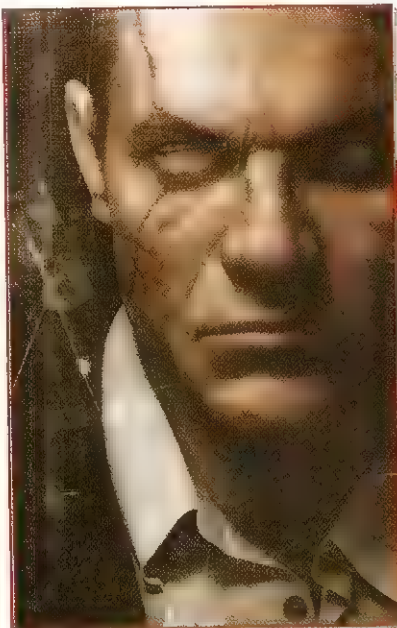


Esant arti mirties ekranas raudonuoja, linksta į šoną.



Susišaudymą klube pagyvena aplink lakstantys civiliai. Už jų nukovimą nebau-
džiama, tad galima ir japonų demografią pramogai sumažinti.





turi peilį-žiedą tarp dešinės rankos pirštų ir gali nuknekcinti greito reaguojimo burio narį artimoje kovoje. Aišku, kiti veikėjai irgi turi šiuos sugebėjimus, bet Kane tenka juos dažniau realizuo-

sužeidžiamas, reikia laukti, kol atbėgęs bendražygis suleis adrenalino. Tuo metu girdime mano žadėtuosius garsus iš praeities. Piktnaudžiauti negalima, nes per greitai gautos dvi injekcijos sukels perdozavimą ir pribaisgs žaidėją.



susišaudymai naktiniame klube, kur siauraakšis šalinimas trukdė kulkoms pakirsti kubo sargybinius. Arba veržimasis pro vestibulį, kur bėgantys darbuotojai papuolė į besitraukiančios Kane grupės ir baltas pirštines mūvintojos policijos kryžminę ugnį. Toks jau tas gyvenimas: vieną akimirką bėgi, kitą tave sūvarpo plikio kulkosvaidžio paleistos kulkos į policininkę. Taip, čia net skiriasi policininkų lytis. Ar spalva. Tačiau visus priešus vienija noras išsaugoti savo gyvybę ir slėpimasis už tvorelių, sienelių, kolonų.

Šios architektūrinės detalės maloniai akiai trupa, o tada kulka ir pakerta kokio netikėlio gaivą. Aišku, gali atsitikti ir taip, kad priešas bus nukautas ne į smegeninę ir rangysis ant žemės bei vaitos, tačiau nesirūpinkite: gailėtingąjį šratinio šautuvo šūvį į galvą paleis Lynch, kai turės laiko. Žaidžiant kooperatyvu „Xbox360“ galima uždirbti taškų, jei būdamas Lynch pribaiגי priešus. Galima ir pačiam, bet kam čia švaistyti šovinius. Be to, Kane nuolat

ti. Išskirtiniai priešai yra snaiperiai: jie galėtų pribaiגי vienu šūviu, bet nusiitaikant kairėje atsiranda skrituliukas su šaulio matomu vaizdu. Pagal tai orientuojantis galima jį nukauti ar paliepti tai atlikti komandai.

Kaip minėjau, žaidimas yra kooperatyvinis: dažnai teks dirbti komandoje su kitais žmonėmis, ypač Lynch. Vidutinio sunkumo lygyje puikiai galima suktis ir leidžiant jiems veikti autonomiškai. Nors, geriau pagalvojus, jie pravartūs, kai priešai puola iš skirtingų pusių, kai reikia ir gintis, ir atsitraukti nuo ginamo objekto, kai reikia patiesti snaiperį. Todėl galima duoti tris komandas: sekti iš paskos, pulkti taikinį ir gintis tam tikroje zonoje. Pirmasis bus naudojamas daugiausiai, nes susišaudyme galima ir išsisklaidyti, o esant kartu kovoti daug lengviau, be to, bus, kas suleidžia adrenalino. Šiame žaidime jis veikia kaip vaistas nuo mirties. Kai Kane per daug

Ar tai galioja antriniams veikėjams, pastebėti neteko progos. O vaizdas, kai injekcija prikelia bjaurią kulkos skylę kaktoje turintį Kane, yra pakankamai juokingas. Nieko, bendražygiai palaksto ir su keliomis žaizdomis galvoje. Dar vienas studijos bruožas: matomi sužeidimai (ilgainiui išnyksta).

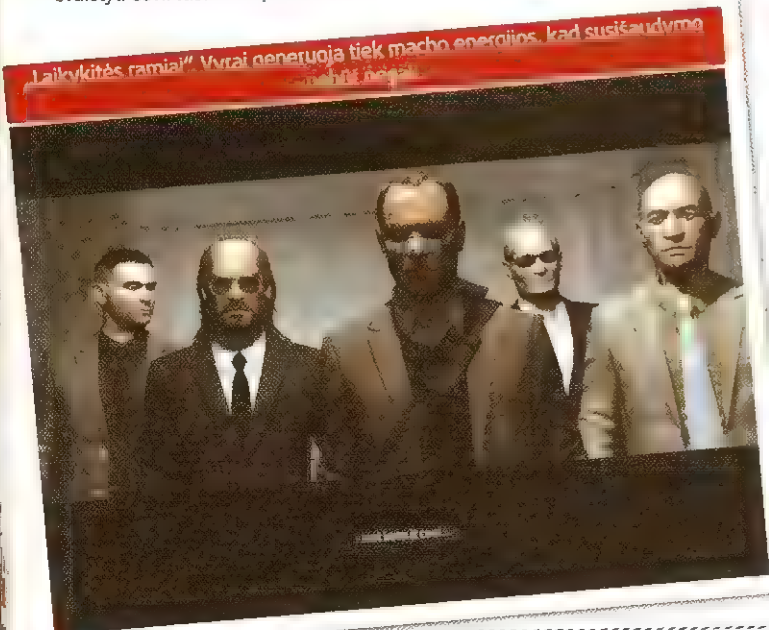
Įvairios aplinkos detalės trupa ir griūna, sustiprindamos įtemptos kovos įspūdį.

Grafika, kaip ir dera tokios studijos tokiame žaidime, yra nuostabi. Kane, kai nusiskuta barzdą ir apsivelka kostiumą, atrodo labai šauniai, mačo taškų suteikia nosies įtvaras. Tiesa, žiūrint iš nugaros, jaučiasi, kad veikėjas jau ne jauniklis: nuolat ekrane švytuoja Kane plinkas pakaušis. Lynch tuo tarpu plinka nuo kaktos ir savo plaukų niekada nenusiskuta, priešingai ankstyvoms žaidimo afišoms. Bent jau laikosi įsikibęs į šratinį šautuvą ir savo retro akinius. Nors veikėjai nėra tipiniai stipruoliai ir gražuoliukai, tačiau atrodo šauniai ir vyriškai, daug keikiasi (ypač Kane). Dar atrodo dėl charakterio visai natūralūs, palyginus su neseniai pasirodžiusiu „Soldier of Fortune Payback“, kur visi tokie šabloniški ir netikri, kad net graudu darosi. Šiame žaidime ir priešai geriau atrodo, ir neatsiranda iš oro priešais akis. Kulkos palieka pėdsakus (patogu ore, atsimuša į koloną, numuša tinko gabalą. Po neblogo susišaudymo mažos erdvės tikrai atrodo kaip po skerdynių. Miestai labai ryškūs ir švarūs, su automobiliais ir civiliais, nuolat užsitraukiančiais Lynch rustybę. Tiesa, automobiliai galėtų trigtį ir efektingiau. O visa kita atrodo gerai, ypač Kane dukra.



Bet net su gražiomis merginomis žaidimas negali išvengti priklausomybės nuo garso. Man skambėjo kiek keistokai, bet aš kaltinu įprastas kompiuterio veiklos anomalijas. Bet jei iš tiesų taip, tai galėjo kūrėjai ir kiek realiau sukurti. Garso maloni detalė yra ta, kad visi komandos nariai turi laisvų rankų įrangą. Tam tikru atstumu girdėsite tikrą kalbą, kaip šalia esančio žmogaus. Nutolus poka biai skambės per ausinę, su visu atitinkamai pakeistu balsu. Visai neblogai?

Taip galima pasakyti apie visą žaidimą: neblogai. Nėra nieko labai blogo, bet galėjo sukurti ir geriau, pavyzdžiui, sudurstę siužetą. Nors vietos tobulėti ir yra, bet tikrai ne tiek, kiek „Universal Combat“ ar „Soldier of Fortune“ kūrėjams. ☒



PC klubas | Verdictas

8,5

GALUTINIS

„PC Klubas“ rekomenduoja

Šešias populiariausių žanrų pastarųjų mėnesių žaidimai. Ir nedidelis perspėjimas neprasidėti su dėmesio nevertais.

Veiksmai



Kriminalinis veiksmai su herojaus tik per trumpas PC įvertinimas — **8,5**



Plačios siaubos ir ksmo-nuotykių žaidimas, kuris turi būti įvertintas **8,6**

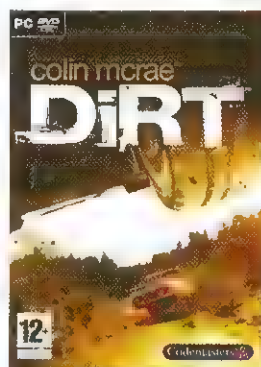


Tensyvas veiksmai Hong tradicijoms **8,8**

Lenktynės



Netikėtai rimtas posūkis serijoje, suskaidęs NFS gerbėjų minią. Mes palaikome šioje pusėje. PCK įvertinimas — **8,5**

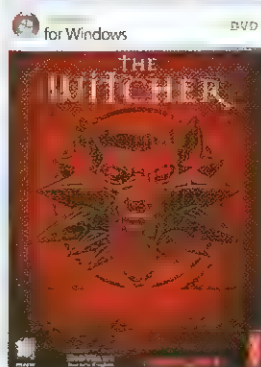


Nors ir su didžiuliais reikalavimais sistema „Dirt“ yra tikros naujos kartos ralių lenktynės **8,8**



Naujas atradimas lenktynių žanre ir (siveržimas į „vieno lyderio“ teritoriją) **9,2**

RPG



Didingas žaidimas, su visomis pikantiškomis bei atbadančiomis smulkmenomis. PCK įvertinimas — **9,5**



Didelis ir ambicingas žaidimas iki šiol nematytame pasaulyje. PCK įvertinimas — **8,3**



Pirmas ir vienintelis papildymas genuišiam praėjusių metų RPG. Beprotiškai žavus. **9,1**

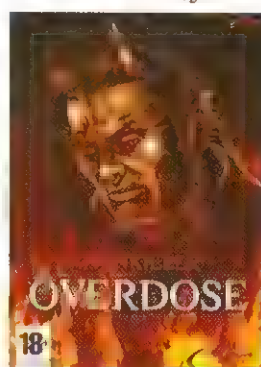
FPS



Kaip niekad tikroviškai perteikiantis karą su visomis jo blogybėmis ir beprasmiškumu. PCK įvertinimas — **9,4**



Stulbinančiai gražus ir galingas žaidimas, tačiau ne toks visapusiškas, kaip kokių buvome mesinami. **8,6**

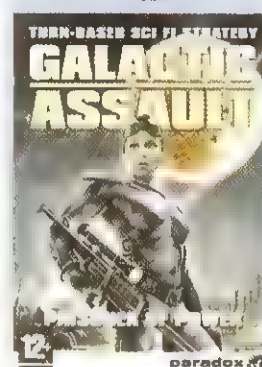


Džiaugsmingas sugrįžimas į puikiausią pirmąją FPS formą. Dovana seniems gerbėjams. **9,3**

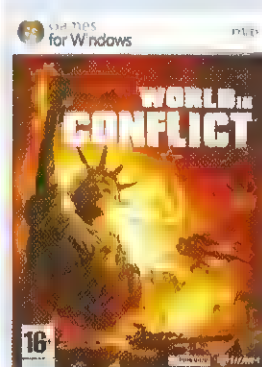
Strategijos



Plinavertis, o svarbiausia, greitai pasirodęs papildymas viena stambiausių strategijų. PCK įvertinimas — **9,0**



Kokybiška, nežadai pasitaikanti eilė mūsų po fantastine strategija. **9,8**



Tokios intensyvos ir gražios karinės strategijos dar nebuvo. Rekomenduojame bandyti visiems. **9,5**



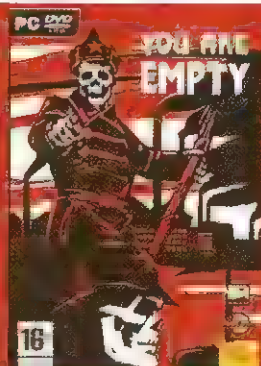
„Šrekas“ patenka į dūną, o žaidimas pagal filmą kitiems. PCK įvertinimas — **8,9**



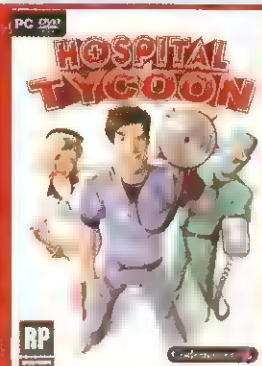
Praštos motociklų lenktynės. Verčiau rinktis naują MotoGP 07. „Online“ vidurkis — **8,5**



Nežinia kodėl perleistas praėjusių metų prastokas RPG. Neprasidėkite „Online“ vidurkis — **5,8**



Būka rusų šaudyklė apie zombiškas seses ir kitas grozybes. „Online“ vidurkis — **8,6**



Po dešimt metų „Hospital“ naujas. „Online“ vidurkis — **5,1**

PANAŠŲ
ZAJIDIMAI

Empire Earth III

Imperijos griūva iš vidaus

www.empireearth.com

PLAIFORMA PC DVD

PEGI REITINGAI 12 12 12

ŽANRAS strategija

KURĖJAS Mad Doc Software

LEIDĖJAS Sierra Entertainment

DATA 2007-11-16

REIKALAVIMAI SISTEMAI:

1.7 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB video, 6,5 GB HDD

Serijos fanai nuliūs išvydę, jog ši Empire Earth versija yra kur kas labiau sumenkinta ir pašalintos detalės, dėka kurių ankstesni žaidimai buvo tokie patrauklūs.

„IGN“

„Online“ reitingas: 44%, 1620-a vieta

RAW

Pirmąjį „Empire Earth“ kūrėjai „Stainless Steel Studio“ baigė kurti 2001-ųjų metų pabaigoje. Likimo noru, antrąjį ir trečiąjį kūrė jau „Mad Doc Software“. Be abejo, skirtingų žmonių ir požiūris skirtingas. Po ketverių metų pasirodžiusi „Empire Earth II“ atrodo jau kitaip, gal net ir nepateisino lūkesčių, gamintojai ne visas savo mintis realizavo, žadėjo stambesnius pakeitimus vėliau. Dabar jau galime išbandyti „Empire Earth III“ (toliau — EE3), kuriame „Mad Doc“ privalejo visiškai atsiskleisti.

Pradėję žaisti, globaliame žemėlapyje („World Domination“) pamatome pasaulio rutulį, padalintą į daugybę regionų, žaidime vadinamų provincijomis. Kiekviena jų skiriasi dydžiu, paviršiaus reljefu, specifinėmis savybėmis. Žaidimas šiame lange paremtas žingsnine

strategija (tai nėra labai nauja ir neįprasta). Provincijos turi skirtingas karo, komercijos, tyrinėjimų ir įtakos savybes. Jei provincija turi savybę tyrinėti ir joje nurodyti du tyrinėjimo taškus, o žaidėjas parinko plėtoti būtent šią savybę, tai po vieno ėjimo prie jo turimų tyrinėjimo taškų prisidės dar du. Analogiškai su kitomis savybėmis. Tačiau tai daryti nebūtina, galima naudoti ir kitaip, kas galbūt bus mažiau efektyvu, tačiau mirtinai reikalinga šią akimirka. Provincijos paskirtį žaidimo eigoje galima keisti. Globalaus žemėlapyje lange atliekami pagrindiniai tyrinėjimai, kuriamos ir perkeliamos armijos, pereinama į naują civilizacijos lygį. Tik visam tam reikia prisirinkti įtakos, tyrinėjimų taškų ir šiaip visokio turto. Ištyrinėjus, sakykim, kelių infrastruktūros savybę, gausime galimybę per vieną ėjimą padaryti du žingsnius armijomis.

Sprogdimų realizavimas išsūdingas.



Statom sieną, nes greitai žada pasirodyti priesas.

Įsiveržus į svetimą teritoriją, dažniausiai pasiūloma kovą automatiniu būdu. Tačiau pačiam valdyti karius ir pastatų statymą. Automatinis būdas yra greitesnis, tačiau me iš kitų žaidimų, kur žaidėjas gerai baigias, tokiu būdu pačiam šokti į kovą. Žaidime vyksta realaus laiko principu. Tik pirmą kartą išlaukti dvigubą greitį, kuris pirmiausia rodomas stulpeliai užsienio žaidėjų juosta vėna kama, nes da užrašas „Enter“ be žaidėjo, kuris stulpelių būdas. Gal dar būna, kad pirmą kartą mas stulpelis. O trečiam kartą sugalvot.

...gėžkime prie mūsų avinų, kaip
...nas galvotas vyras.
...pateikia ne 10 atskirų tautų,
...ir net ne trisdešimt, o tik tris
...jas arba grupes: „Wes-
...vadins' me Vakarų pasauliu),
...e East“ (arabai, nepabijokime
...o) ir „Far East“ (paprastu-
...er vadinkime k' nais, nors
...ma atskiros tautos. Vė esniuose
...ese „Skirmish“). Kiekviena
...a turi savitą technologijų
...skirtingus pastatus, vienetus ir
...dimo stilių.
...erėčių vienetai mums labiau
...civilizacija eina technikos vys-
...keliu, st'prina ginkluotę, tobulina
...s, todėl tinkamai sukomplekta-

Žaidimas vyksta pasaulio gaublyje žingsniais bei realaus laiko strateginiuose mūšiuose.

...armiją (viskas kaip priklauso, vie-
...tai efektyvesni prieš konkrečią
...išį ir jautrūs kitai...) galima
...pasigalinėti.
...da mėgsta staigaus užpuolimo,
...kimo ir vėl puolimo taktiką. Ji
...nga, nes šios civilizacijos kariai
...kumoje vakar'čiai su arkliais
...pasivys sprunkantį arabą

ant kupranugario. Terorizmas juos
išmokė vėlesniuose amžiuose tapti
net nematoma, tačiau kovoje tai
netaps pergalingu veiksmu. Jų namai
mobilius, gali su mašina nuvažiuoti
į reikiamą vietą ir ten išsipačiuoti į
pastatą. Atsišaudantį, beje.

Kinai turi tai, kas priklauso
Tolimųjų Rytų kultūrai, — visokių
samurajų... Šios civilizacijos vos ne
kiekvienas kareivis gali pasiraityti
rankoves ir imtis statybų, o Vakaruose
tuo užsiima darbininkai, arabų krašte
gamybą organizuoja pagrindinė būstinė.
Kinų vienetai „gaminami“ gana

Globaliame žemėlapyje žaidžiame stambiais kortomis



Raitenų būrys laukia patobulinimo ir naujo mūšio.

Egzistuoja tik trys stambios civilizacijos: Vakarai, Artimieji bei Tolimieji Rytai.

kareiviai su kardais ir labai sėkm'ngai
jį griaua net nepasiekdami sienų.
Turbūt dvasinėmis jėgomis.

„Empire Earth III“ turi potencialo,
gana neblogai parinktas sudėtin-
gumas, savitos civilizacijos, pa-
kenčiamas balansas, daug laisvųjų
žemėlapių, galimybė žaisti internete,
tačiau dideli reikalavimai kompiuteriui
(žaidžiant viršijanti minimalius reika-
lavimus kompiuteriui, žaidimas tikrai
neis kaip per sviestą), erz nančios
klaidos, problemos nustatant, kuris
rašas buvo paskut'nis (geriau juos ra-
šinėti savo suteiktais pavadinimais),
verčia nuo jo nusisukti. X

ekonominės — statybų dalies.

Žavus ir sveikintinas EE3 dalykas
— atsitiktiniai įvykiai, kurių vykdyti
nebūtina, tačiau sėkmės atveju laukia
apdovanojimas. Asimiliuoti kelias
tautas, išgelbėti kokią princesę ar
išmušti sukilusius gladiatorius... Buvo
žadėta daug ir įvairių užduočių, tačiau
žaidžiant ilgiau jos retėja.

Grafikos atžvilgiu kūrėjai pasisten-
gė: sukūrė įvairių oro sąlygų, aplinkų,
šešėlių, padirbėjo su šviesos efektais.
Griauamo pastato nuvirsta pusė
bokšto, paskui viena siena, griuvimas
sukelia dulkių debesį. Aišku, norėdami
prisikabinti, tikrai rasime prie ko. Kad
ir prie spragų animacijoje.

Būtų lyg ir viskas, jei nebūtų dar
vienos stiprų įspūdį paliekančios
dalies — klaidų. Kelio paieškos
mechanizmas siaubingas, dideles
armijas pervesti siauru takeliu reikia
neeilinių karvedžio sugebėjimų, dar-
bininkas nesugeba išlįsti iš pastatyto
pastato, nors tą žmogeliuką pažy-
mėti įmanoma, patrankai pataikius
į laivą, jis ima vartytis kaip višta,
lesanti trupinius, pereinantys per
sienas žmonės, užstringantys laivai ar
karavanai. Viduramžių laivai plaukioja
su dūmų kamuoliais iš kaminių. Ką tik
nušautas raitelis trūkčioja ant žemės
ir toliau šaudo iš lanko. Kareiviai nu-
veja priešą, pasilieka kažkur toli nuo
bazės, patys nesugrįžta atgal. Ir visa
tai po galingo 1.1 pataisymo. Labai
keista, kai namų trimis eilėmis apstoja

greitai, tačiau palyginus nesunkiai
nugriaujami jų pastatai. Įdomu pažiū-
rėti į ateities amžiuose kinų išaugintus
padarus, bet negadinsiu malonumo
tiems, kurie žais.

Beveik visiems visų kultūrų pas-
tatams ir vienetais galimi patobuli-
nimai.

Teritorijų plėtimasis vyksta įprastu
būdu: reikia nugriauti priešo miesto
centrą ir pastatyti savąjį. Tik po to
jūsų teritorija prasiplečia, tampa įma-
noma statyti kitus pastatus. Resursai
kaupiami dviejų rūšių: statybinės
medžiagos gaunamos iš kasyklų ir
žvejybos, o turtai renkami prekybos
karavanų dėka bei paimant, šen bei
ten žemėlapyje besimėtančius, aukso
maišus. Beje, prieš užimant naują
provinciją, nepavyks išsisukti be

PAULIO GEOGRAFIJA

...gyvena virš 1,5 milijardo
...apie 40 proc. Azijos arba 25
...pasaulio gyventojų). Šio regiono
...tankumas — 230 žmonių
...kilometre — yra penkis
...už pasaulio vidurkį.
...arabų regiono žemėlapis
...po Pirmojo Pasaulinio karo,
...Imperija subyrėjo į smulkias
...Labai svarbus politinis regiono
...Israelio valstybės susikūri-
...aisiais metais.
...Vakarai“ atsirado apie
...metus. Toks žodis buvo
...ir anksčiau, bet tik kalbant
...tautas, kalbas ar geo-
...orus. Iki 1800-ųjų metų
...pasaulio žemėlapių buvo
...suplekti grubiai, todėl buvo
...geografinis ir politinis.

Siauri keliukai tampa tikrai išbandymu armijai





Galactic Assault: Prisoner of Power

Nežinomų Tėvų šalį beginant

www.galacticassault.com

❑ PLATFORMA **PC** 

❑ PEGI REITINGAI **12** 

❑ ŽANRAS strategija

❑ KURĖJAS Wargaming.net

❑ LEIDĖJAS Paradox Interactive

❑ DATA 2007-11-02

❑ REIKALAVIMAI SISTEMAI:

2.4 GHz CPU, 1GB RAM,
128 MB video, 2GB HDD

Įdomus taktinis galvosukų žaidimas. Reikty daugiau erdvės patiems strateginiams manevrams ir daugiau skirtingų kelių misijoms įveikti. „Pelit“

❑ „Online“ reitingas: 68%, 1031–a vieta

❑ JCDENT

S enais ir gūdžiais laikais, kaip sako bobulytės, „prie ruso“, broliai Arkadijus ir Borisas Strugackiai parašė knygutę „Galios Kaliniai“, Lietuvoje „Eridano“ išleistą alternatyviu pavadinimu „Gyvenama sala“. Šios knygos visatoje

komunizmas nugalėjo kapitalizmą, todėl XXII a. Žemę valdo mokslininkai ir kiti gudročiai, nėra pinigų, kosminės programos padeda vystyti kitų planetų žmogiškoms civilizacijoms (jų ten pasėjo Klajotojai, neaiški ateivių rasė, irgi užsiimanti civilizacijų evoliucija). Aišku, yra tokių ne visai protiškai pajėgių individų, kuriems tokioje visuomenėje nėra vietos. Todėl jiems leidžiama tyrinėti kosmosą, tereikia piloto teises išsilaikyti. Ir štai Maksimas Krameris, ant kurio laivo galo dar prilipdytas „70“ ženklas, nukrenta Sarakšo (Saraksh) planetoje. Joje dėl branduolinio ir paprasto karo neseniai subyrėjo imperija ir visokios naujos šalys pjaunasi, kaip išgali. Maksimas papuola į Nežinomų Tėvų Šalį (Land of Unknown Fathers, va taip „kietai“ skamba angliškas pavadinimas), kuri subtiliai rodo tuometinį SSRS režimą: beveidžiai vadai, skirtumas tarp propagandos ir realybės, blankūs ir vienodi namai, išgalvoti priešai. Galų gale jis sukelia perversmą ir turi ginti Tėvų šalies vietoje atsiradusią Respubliką.

Šioje fantastinėje ėjimų strategijoje iš pradžių teks kovoti su Khončiais (Khonties) šalyje, esančioje žemyno šiaurėje. Tada su Tėvų Šalies kontrevoliucionieriais. O tada puls Dykumos Sūnų Sąjunga. Galų gale teks susidoroti su Salų Imperijos plėšikais. Misijos nėra nuobodžios ar pasikartojančios. Aišku, beveik visų tikslas yra nugalėti priešą. Tačiau tam nebūtina į miltus sutrinti kiekvieną priešą

karį. Tereikia demoralizuoti priešą armiją ir štai jau perga e. Na, bent jau taip yra kampanijoje. Bet karių moralę reikia prižiūrėti ir paprastose misijose. Kartu su gyvybių skaičiumi (jis duodamas visam būriui, mažėjant miršta jo nariai) šie faktoriai lemia žalos padarymą. Gali kiek tik nori būt super tanku, tačiau esant 9 gyvybėms vargiai ką nušausi, o su raudona morale tik pabėgti galėsi. Morale turi

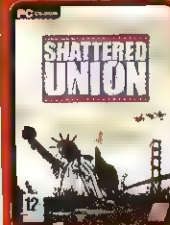
Va toki gražioji Maksimas sudaužė originalioje knygoje. Blaurybė!



PANASŲ
ZAIDIMAI



MASSIVE
ASSAULT



SHATTERED
UNION

[illegible]

• pulsti teks sukčiau nei kokiame
• tame strateginiame žaidime. Fron-
• tų atakos suveiks tik engvu sudė-
• timo lygiu, esant pažangesniam,
• esant stengtis. Artillerija, puolimai
• konungario ir krašty, paros meto
• bus išnaudojimas, tiltų statymas
• grovimas, oro pajėgų ir art'lerijos
• naudojimas bus kasdienybė, tačiau
• žaidimai.

„Težinomų Tėvų Šalį turi labiausiai
„sistytą karinių dalinių medį ir todėl
„siočiausiai apžvelgtą. Štai ką
„siočia bŭti pagrindine veikėja. Kaip
„siočia nės vyriausybės paikimas yra
„siočia mės (Pena), tankų ir pėstininkų

Kovoiant labai svarbi
kariu moralė.

...nāli. Kadangi ten sūkiši nerei-
...žmonės, tai jų naudingumas,
...r kaina, yra maži. Paprasti
...nkai, vadinam tiesiog pėst nin-
...fantry), savo išvaizdą sūo inasi
...ship Troopers" (arba mane
...na akys). Geresnė jų vers'ja yra
...ica (Guards), aps'rėdę paradi-
...ma jie yra geresnė pėstininkų
...a. Skaitai gerio tu, kad gali už-
...adlot' pastate, eina toliau nei
...galai. Inž'nieriai v'sur vienod:

vaikšto po langelių per
eilę, gali pastatyt ar
nugnauti tiltą, įrengti
oro jostą. Skiriasi tik
švaizda.



Tēvų Šalies artillerija yra kone labiausiai išvystyta: ke stai atrodantis raketų paleidėjas, po du variantus priešpėstinės, prieštankinės patrankos ir Mirties Kūjo patranka. Pastarąją įsivaizduokite kaip metalinę batų dėžutę, iš kurios liko tik karkasas su vikšra s, o viduje įtvirtinta patranka. Visa bėda, kad jos žala apsiriboja tuo kariniu vienetu, į kurį pataiko. Be to, Kūjis yra mirtinai lėtas. Tankai visai padorūs, ypač grėsmingas yra Drakono tankas, pats kiečiausias tankas ža: dime. Dėl juokingos priežasties (atmosfera taip laužia spindulius, kad atrodo, jog horizontas yra aukščiau, todėl žmonės manė gyveną krateryje) aviacija niekad nebuvo labai plėtojama, tačiau su Tėvų pajegomis gali lygintis nebent Khončiais. Šalis turi oro p atformas (transportiniai žvaigšparniai), kovinius mašinsparnius, žvaigybinius lėktuvus, bombonešius ir Kainų Erelio taktinį

bombonešį. Su vienu tokiu Maksimas apšvožė knygoje. Yra net ke' laivai, o v'są antžeminį gėrį galima transportuoti sunkvežimiais ir trileriais. Šal es armija švaizda primena neto imą ateitį, o viena dalinį palieku siurprizui :).

Khončiai abiau panašūs į kokius nacius ar Imperijos karininkus iš „žvaigždžių karų“. Šoko kariai yra niek niai, bet šauliai gal' šaun ai patvarkyti tankus. Tur' lengvuosius žvalgybin' us mobil'us. Tarkai nėra išskirti niai. Apgulties patranka geria už kitą artileriją susidoroja

Kaunamės už buvusios
Sovietų Sąjungos kosmi-
nį variantą.


su šarvuota's taikiniais. O raketų leidėjas yra geriausia artilerija žaid'me. Iš lėktuvų verta pam'neti 6 sparnų Audros Valdovo taktinį bomoonešį, kuris su Kaunų Ere'iu yra didžiausias padangil's aubas. Treileriai ir sunkvežim'iai nėra labai išsk'rtiniai. Aptakius, metalo spa'vos karinius dalinius galesite valdyti nuo antrosios kampanijos, kai Khonč'iai pradės remti Tėvų Sąjį.

Dykumos Sūnų Sąjunga yra radioaktyvios dykumos gyventojų mutantų – barbarų karinė išraiška. Jų kariai gali atlaikyti daug aušra apšaudymo ne kitų, Berserkeriai ir kovinė žmogau yra mirtini art moje kovoje. Turi daug artillerijos, greitesnės nei kitų šaipy. Tankai, visai nebiogi, viena rūšis tėra. Lėktuvų srityje yra „klauzėn“ kas – bombonešs. Ganėtinais stipri ir pajėgi frakcija, kai jų artimos atakos karius cengia artilerija ir tankai. Mutantai atrodo kaip banditai iš „Pašėlisio Makso“.

Net už juos žiauresnė yra Salų Imperija. Pagarsėjusi blogėtė ir jūrų pabaiss, Imperija neturi daug antžeminių pajėgų. Iš kunų tik pėstininkai ir inžinieriai galvekti ant žemės. Dauguma kitydainių yra amfibijos, galimybę iesti į mišką iškeitusios į plaukojimą. Ju tankas veikia

kaip ir pagrīdī'nis priēš ēktuvīnis vietetas. Užtat transporto priemonēs yra amfīonēs, bomboņēšiai nebļogi ka p ir maļinspārnīai, o visā kitā styļi užlido kovīnīai povanden'ā laivai, atlēkanti artīerījos vaidmenī. Todēļ Imper jai gerīausīa kautīs priē vandens, kur gali sugīautī priē tīltus. Imperījos datīnīai yra balt', aptakūs, "vīntage" stīlaus.

Garsas yra neblogas, to užtenka, nes „garsintys tik istorijos plėtojimas tarp ir misijų metu bei sprogimai, važinėjimai... Grafiška būtų moraliai pasenusi, bet man tinka. Pasaulis tikrai atrodo išgyvenęs ne pačią geriausią aikštę. Gal iš tolai, ir nesimato individualus žmogeliuko, bet tam yra skaičiai visų galvos.

Strateginiais žaidimais su skystis lyg ir nega ima, epina mus vskuo. Tačiau tokio paprasto ir kokybiško žaidimo senokai nebuvo. Aišku, man iš pradžių buvo baugoka dėl grafikos ir TBS, bet galų gale „Galactic Assault“ tapo smagiu nuotykiu. 



multines poste dienele pasitaie nempta.



Pasibūtietas barbiūradams – puodai. Kiekis įrašo pildantys turi būti patvirtinti mėsos gamintojų asociacijos pirmininko patvirtintais paviršiumis megstamaus mutanti patiekalo.

PC Klub | Verdictas



Soldier of Fortune: Payback

Kelias į niekur

www.mercenarieswanted.com

▶ **PLAŲTORMA** PC **PS2** **PS3**

▶ **PEGI REITINGAI** 18

▶ **ŽANRAS** FPS

▶ **KŪRĖJAS** Activision

▶ **LEIDĖJAS** Activision

▶ **DATA** 2007-11-14

▶ **REIKALAVIMAI HARTIMAS**

2.5GHz CPU, 512 MB RAM,
GF6800/ATI X800 video, 2,3 GB HDD

▶ **KYO**

Pasiruoškite akmenis ir pagalius, paaštrinkite virtuvinius peilius ir šakes, pasiimkit iš sandėliuko kastuvus bei dalgius, nes prieš jus — pati beprasmiškiausia ir tuščiausia apžvalga iš visų. Mano duomenų bazė apie „Soldier of Fortune“ seriją bei apie kitus, neseniai išėjusius FPS žaidimus, visiškai tuščia. Viskas, ką aš padariau, tai žaidžiau „Payback“. Ir net būdamas ištis nuoširdus, galio pasakyti, kad žaidimo nepabaigiau žaisti. Rašau tai jums dėl dviejų dalykų. Pirmasis iš jų — principo reikalas. Mat žurnalo senbuvis NPC, kai tik pradėjau čia dirbti, man liepė visus aprašomus žaidimus sužaisti. O tada aš aprašinėjau „Breed“... Antrasis dalykas — jūs. Pirmą ir vienintelį kartą aš būsiu labai nuoširdus, nuo jūsų akių nenuslėpsiu nei vienos smulkmenos, susijusios su šios apžvalgos kūrimu.

Šito žaidimo užsienio kritikai nesu-
prato. O aš supratau. Taip išejo, kad
nežaidžiau jokių naujausių šaudy-
klių. Taip. Nei „Crysis“, nei COD4.
Man akių negrauzė ultra realistiški
dūmai ir ausų neužgulė naujos kartos
sprogimų garsai. Tačiau, priešin-
gai nei kiti, aš ilgiau sustojau prie
kažkokio „Payback“. Buvo sakoma
kad žaidimas yra riboto biudžeto, o
kai kurie forumuose postringauja, kad
šaudant iš paprasčiausio pistoleto
į žmogų gaudinės negali tiesiog taip
tykšti į šalį — tai absurdas! Pasake-
ką norėjo, nepatenkintėji naujausia
„Soldier of Fortune“ dalimi patraukė
atgal prie „Crysis“ ir iki šiol mėgau-
jasi žaidimu, kuris pagal standartus
atrodo beveik tobulas. Bet tai neličia
manęs. Galbūt todėl, kad aš visada
lieku nesuprastas, o gal tiesiog dėl to,
kad pernelyg nekenčiu žmonių.

METASTAZES

Mūsų žurnala aš visuomet nejuociomis
tapatinu su gyva būtybe. O gyvos bū-
tybės, organizmai taip pat kenčia nuo
šalčio, nuo oro permainų. Taip kente
ir mūsų leidžiamas žurnalas. Tačiau
visi gyvi organizmai kartais ima ir
suserga — kaip ir mes, žmonės. Su-
sirgo savo laiku ir „VA PlayStation“.
Diagnozė buvo aiški: vėžys. Nepadėjo
nė chemoterapija, kurios dėka buvo
bandyta mažinti žurnalo puslapių
skaičių. Šiaip ar taip, žurnalas mirė.
Tuo tarpu „PC Klubas“ išgelbėti ne-

manoma, bet galima dar veikiančias
funkcionuojančias žurnalo dalis
perkelti į naują kūną, kuris bus
visiškai kitoks. Į galvą lenda seniai
pamiršti anime motyvai, kur žmogaus
pasąmonę perkėlus į kitą kūną viskas
pasikeičia, tik kartais prasimuša
praeities atspindžiai. Džiaugiausi,
kad man vis dėlto leido aprašinėti
„Payback“, nes mano saulėlydžiui jis
tinka idealiai. Atrodytų, kad laivas
skęsta, o aš — kartu su juo.

TUSTYBIŲ MUGĖ

„Soldier of Fortune: Payback“ — iki
kaulų smegenų klasikinė šaudyklė,
kurioje nėra nieko naujo, išskyrus
efektus ir pažangią grafiką. Būkas
kaip keičiamas pagrindinis veikėjas ir
paprastutė, vos juntama istorija.
Bet žaidimas veža. Kad kuo ilgiau
stamptumėtės po teritoriją, jums
nuolatots dalins nurodymus į kairę ir
dešinę, valdomas veikėjas burbes
kažką ta tema, o jūs tiesiog šaudysit
ir grožėsitės. Kartais nėra kada žave-
tis, matuoti tą žaidimo grožį, mėginti
naujausius fizikos variklius. Kartais
būni taip nustekentas gyvenimo, kad
norisi tiesiog atsisėsti, paimti, ka-
duoda, ir matant kažkokius gražius
vaizdus daryti, ką sako, mintyse
tuo pat metu svarstant, kaip reikės
gyventi toliau.

Žaidimas visa tai suteikia, ypač
pirmas lygis. Jis man iki šiol sukas





galvoje, vis iš naujo ir iš naujo. Dar dabar nesuprantu, kokia ten salis. Gal Afganistanas, o gal dar kas nors iš tos puses... Bet pats įspudis! kažkas „tokio“. Greitai užbėgi laiptais tarp tų visų apgruvusių pastatų, skostančių geltonų spaivų gelmėje, taikaisi ir šaudai, antrindamas kažkokiam kareiviui, kuris visas net purtos nuo šuvių. Tada šoki žemyn, leidiesi nuolaužomis ir pastatų sienų gabalais, šaudai, tave iš kažkur pridengia. Stovėdamas prie sienos, ir laukdamas, kol atgausi kvapą, toliumoje girdi neaiškius pabūkių šūvius, girdi, kaip trata kažkieno automatai. Viskas aplink tarsi kvėpuoja su tavimi, gimsta ir miršta. Štai toks man pasirodė pirmasis žaidimo lygis.

Antrame teko palaikyti po detaliai atkurtas dziungles, vėliau veiksmas persikėlė į izoliuotą kaimelį, o paskaitė naftos vamzdyno detonavimu. Trečias lygis kažkuo priminė pirmąjį. Matyt, spalvomis, jo esmė — kopti į kalną, pakeliui šalinti bet kokį pasipriešinimą. Vėliau lygis perauga kelis rimtesnius susišaudymus, o jam einant į pabaigą atskrenda sraigtas.

Štai tokios klišės ir nuvaikytos temos, tačiau žaidimas vis viena veža. Susidūrus akis į akį su kažkokiu nedorėliu, jis išskloja viską, ką žino, būna nušautas jūsų tiesiai į galvą. Tokie drastiški momentai suteikia kažkokį neapsakomą džiugesį, vidinį patenkinimą, ir gerai. Tai nostalgija, kažkas seno, net šilto, idiliško. O užsitaisinėdamas veikejas nukreipia visą savo žvilgsnį į ginklą, viskas aplink tuo pat metu pasidengia maišoniui „blūriui“. Tik pažūrėjus į saulę, si iš pradžių apakina, akimis reikia laukti, kad galėtų priprasti. Tokios ir panašios smulkmenos suteikia žaidimui daug papildomą džiugesio. Na, bent jau man.

ŽAIDIMO ANATOMIJA

Jei reikėtų pritaikyti žaidimui kokį nors konkretų žanrą, jei žiūrėtume į jį kaip į meno kūrinį, tai „Soldier of Fortune: Payback“ būtų tikras absurdas. Tačiau tai nereiškia, kad mes jo negalime žaisti, o juo labiau žavėtis. Juk skaitome Alberio Kamiu, Franco Kafkos knygas, o jie juk rašė absurda. Lygiai taip galima pasižiūrėti ir į „Payback“. Galbūt tai tipinė šaudyklė, o kūrėjai siekė parodyti esmines FPS žanro klišes, o gal jie tiesiog norėjo mums priminti tai, kas buvo ir ko daugiau niekada nebus. Dėl to aš ir gerbiu SOF kūrėjus. Galimybė patiems nuspręsti, savitai interpretuoti viską, ką matai. Jei tau nėra motais — palik ramybėje, o jei įdomu — žaisk ir pabaik. Žaidimai yra kažkas, kas vėliau pasilieka mūsų galvoje, kas sėdint kokioje nors neutralioje aplinkoje priverčia sypstotis, priverčia pasakoti apie patirtus nuotykius draugams, tėvams, suaugusiems ir vaikams. Bet yra žaidimų, kurie lieka tik mums. Gali pasakyti vienu žodžiu artimam draugui, kad žaidi, gali pasakyti įvardinti, tačiau viskas, ką patyrei, tiki tik tau ir niekas iš tavęs nepajęs to atminti. Tai yra tikrų tikriausia plačios atminties dalis, kuri kiekvieno skirtinga ir paini. Dėl to mes esame žmonės, o ne gyvūnai, dėl to mes ir egzistuojame.

SPRENDIMAS

Sprendimas rašyti apie „Payback“ kilo netikėtai. Tuo metu, kai jis išjungiau, nutraukiau ilgą tylą, kuri buvo tarp manęs ir mano PC. Buvau nuolatos susvetimėjęs ir, kai Rezidentas pasakė, kad neverta jo rašyti, kad redakcijoje žaidimas buvo išbandytas ir iškart nurasytas, man kazi kas persivertė viduje. Skirtingos vertybės išskiria žmones, suakiršo juos pavienėmis grupėmis ir tokios

kurioje jausčiausi suprastas, aš iki šiol nerandu. Pragyvenęs gera gabalą viso savo gyvenimo įtariu, kad nelabai ir bėrasiu, tačiau kaibet ar rašyti apie tai vis viena norisi, jaučiu nevalingą troškimą. Galbūt kada nors mano balsas ar pavieniai žodžiai bus išgirsti, galbūt bus įrašyti. Nes aš kalbu savo patirties kalba, savo mintimis ir išgyvenimais. Galbūt kada nors. ✖

PC Klubas | Verdictas

PIRMAS ĮSPUDIS Mane išmušė iš vežiu tiesiogine to žodžio prasme. O jūs turėtum išmesti tai, jog aš buvau rubloktas ne „Crysis“, ne COD4, o būtent „Payback“.	9,0
DOMUMAS Yra keletas tikrai gerų žaidimų, šaudyklė to ir tereikia.	9,0
GRAFIKA Sukurti gyva atmosfera, žaidima ir tai padaro „Activision“. Nereikia sokinėti aukščiau bombos, nes nuo šūvių susikrato visas viduje esantis žurmys. Taip, „Crysis“, rasau tai tau.	9,0
GARSAS Tie, kurie užaugę norėtų būti suolaikimais šverconegeriais, tiesiog privalo užrašyti ir išmokti mintinė pagrindinio veikėjo mėtomas frazės.	9,0
VALDYMAS Pasilgau PC valdymo schemas šaudyklė žaidimams. Žaisi su klavišais ir pele patogusiai.	9,0
IŠVADA Pankos devyniukas dar nereiškia, kad bendras bus devyni. Kadangi manęs niekas nesupranta, slapta nujaučiu, kad jūs visas jas apversite ir gausite po šėletą prie kiekvieno aspekto. Todėl įvertinimas laika du kryžiai. Pasimkite žymeklį arba parkeri ir palikite paskutiniame žurnalo numeryje po mano apžvalga tiek, kiek jūs duotumėte žaidimui ir mano neradiciuiam mąstymui.	X.X
GALUTINIS	

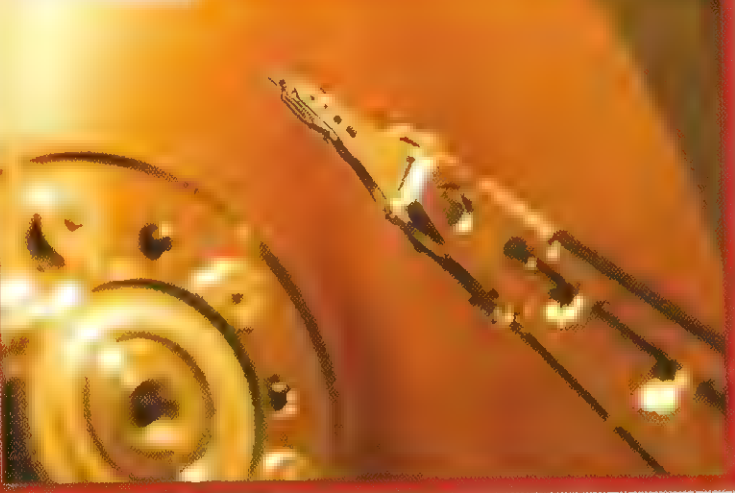


Techninis gidas

Renkamės kietąjį diską

GALI PASIRODYTI, KAD KIETŲJŲ DISKŲ RINKA NĖRA TOKIA DINAMIŠKA KAIP PROCESORIŲ ARBA VAIZDO PLOKŠČIŲ. DAUGELIS VARTOTOJŲ MANO, KAD KIETIEJI DISKAI NEKURIAMI TAIP SPARČIAI KAIP ŠIUOLAIKINIO PC KOMPONENTĖS. TAČIAU PRAKTIKOJE VISKAS KITAIP – HDD GAMINTOJAI NUOLAT IEŠKO EFEKTYVIŲ SPRENDIMŲ, KAIP PAGERINTI SAVO PRODUKTUS. TAIGI VISI ŠIE KLYDIMAI KYLA DĖL INFORMACIJOS STOKOS, NES DAUGELIO VIDUTINIŲ VARTOTOJŲ ŽINIOS APIE KIETĄJĮ DISKĄ TĖRĖ EILUTĖS IŠ KAINŲNO – SAMSUNG 250 GB 7200 APS/MIN“. ŠIAME STRAIPSNYJE MES NORIME UŽPILDYTI ŠIAS SPRAGAS IR SMULKIAI PAPASAKOTI JUMS KAS YRA KIETASIS DISKAS.

IBM HDD GALVUTĖ



ŠIEK TIEK TEORIJOS

Kietasis diskas (toliau — HDD) yra sudėtingas duomenų saugojimo įrenginys, besiremiantis magnetiniu elektrinių signalų įrašymo principu.

HDD naudoja vieną arba kelias magnetines plokšteles su koncentriniais takeliais. Informacijos įrašymas ir saugojimas jose vyksta elektriniams signalams įtakojant plokštę esančią magnetinį lauką, kuris, savo ruožtu, įtakoja plokštelę. Liekamojo magnetizmo sąvoka leidžia išsaugoti šių įtakų pėdsakus ilgą laiką. Informacijos nuskaitymas, t. y. elektrinių signalų atkūrimas, vyksta lygiai taip pat, tik atvirkštine seka.

Magnetiniai domenai (bitų ląstelės) — tai pakaitiniai ruožai su skirtinga įmagnetinimo kryptimi. Magnetinės plokštelės tankį nusako ląstelių dydis: kuo jos mažesnės, tuo didesnis informacijos įrašymo tankis.

MAŽIAUSIAS KIETASIS DISKAS



Bitų ląstelės formuoja sektorius, kurie vėliau nusako minimalų loginį duomenų saugojimo vienetą — klasterį. Klasterio dydis keičiasi priklausomai nuo naudojamos failų sistemos — NTFS arba FAT 32. Būtent klasteriai formuoja mums įprastus megabaitus, nusakančius kietojo disko talpą.

Informacijos nuskaitymui ir įrašymui naudojamos vadinamosios galvutės, esančios mechaniškoje, pozicionavimui skirtoje pavaroje. Galvutčių kiekis priklauso nuo plokštelių kiekio. Kiekvienai magnetinei plokštei naudojama po 2 galvutes — su sąlyga, kad naudojamos abi jos pusės. Vizualiai galvutčių pozicionavimo procesas primena plokštelių grotuvą.

Kietojo disko talpa tiesiogiai susieta su tankiu ir plokštelių kiekiu. Viskas pakankamai paprasta: kuo didesnis tankis ir plokštelių kiekis, tuo didesnė HDD talpa. Tačiau didinti talpą didinant vien plokštelių kiekį yra beprasmiška. Visų pirma, įprasto 3,5 colių kietojo disko korpuse gali sutilpti daugiausiai 5 plokštelės ir 10 galvutčių. Antra, didelis plokštelių ir galvutčių kiekis padidina energijos suvartojimą ir šiluminę sklaidą, tuo pačiu didina gedimo tikimybę.

Kietųjų diskų vystimuisi gamintojai labai svarbu tobulinti naudojamų plokštelių tankį. Tuo tikslu reikia maksimaliai mažinti bitų ląstelių ilgį ir daryti perėjimus tarp jų kuo trumpesnius. Naudojant statmeną magnetinio įrašymo technologiją („Perpendicular Magnetic Recor-

ding“), HDD gamintojams pavyko gauti 200 GB tankį vienai plokštelei. Statmenas magnetinių domenų išsidėstymas leido pasiekti didelį tankį be tokių pašalinių reiškinių kaip superparamagnetinis efektas, dėl kurio prarandama informacija.

KIETŲJŲ DISKŲ STANDARTAI, SĄSAJA IR SPARČIOJI ATMINTIS

HDD panaudojimo spektras labai platus: PC, nešiojamieji kompiuteriai, delninukai, MP3 grotuvai, buitiniai įrašantys DVD grotuvai... Vienas svarbiausių HDD parametrų yra jo standartas, kurį nusako plokštelių diametras. Įprasti stacionarių PC kietieji diskai naudoja 3,5 colių plokšteles.

2,5 colių diametro magnetinės plokštelės naudojamos nešiojamuose HDD, kurie dažnai yra nešiojamuose kompiuteriuose ir išoriniuose kaupikliuose.

Yra ir įrenginių, naudojančių 1,8, 1 ir 0,8 colių plokšteles. Dažniausiai tai ypač maži nešiojamieji kompiuteriai, MP3 grotuvai ir analogiški ultramobilieji įrenginiai.

Dar HDD skirstomi pagal palaikomą sąsają: SATA ir PATA. Jų pralaidumo geba sudaro 300 Mbit/s („Serial ATA II“) ir 133 Mbit/s atitinkamai. Ir nors pirmasis atrodo patraukliau, tačiau iš tikrųjų jokio skirtumo nėra. Esmė ta, kad standartinis 7200 aps/



min. sukimosi greičio kietasis diskas plokšteles sugeba nuskaityti maksimaliai 90 Mbit/s greičiu. Vienintelis realus SATA pranašumas yra konstrukcinis: jo plonas šleifas korpuse talpinamas patogiau ir netrukdo oro srautų cirkuliacijai.

Šiuolaikinių HDD sparčiosios („cache“) atminties dydis sudaro 8 ir 16 MB, nors rinkoje pasitaiko modelių su didesnėmis talpomis. Kaip pavyzdį galima paminėti „Hitachi DeskStar 7K1000 HDS721075KLA330“ ir „DeskStar 7K1000 HD-S721010KLA330“, kurių „Cash“ dydis yra 32 MB. Teoriškai didesnė „cache“ talpa gera, kietasis diskas šioje atmintyje saugo įvesties komandas ir algoritmus išankstiniam duomenų talpinimui, tačiau praktiškai HDD su 16 MB sparčiąja atmintimi netur žymesnio greičio pranašumo prieš modelį su 8 MB.

HITACHI
Inspire the Next

Deskstar™ 3.5" Internal Hard Drive



NEW!
HUGE Capacity =
1,000 GB!

1.0TB

SATA 7200 RPM
3-Year Warranty

250,000+

100+

100+

100+

100+

100+

100+

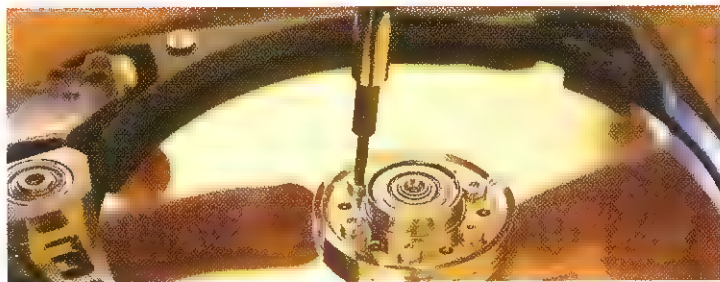
100+

100+

100+

KIEŲ DISKŲ NAŠUMAS

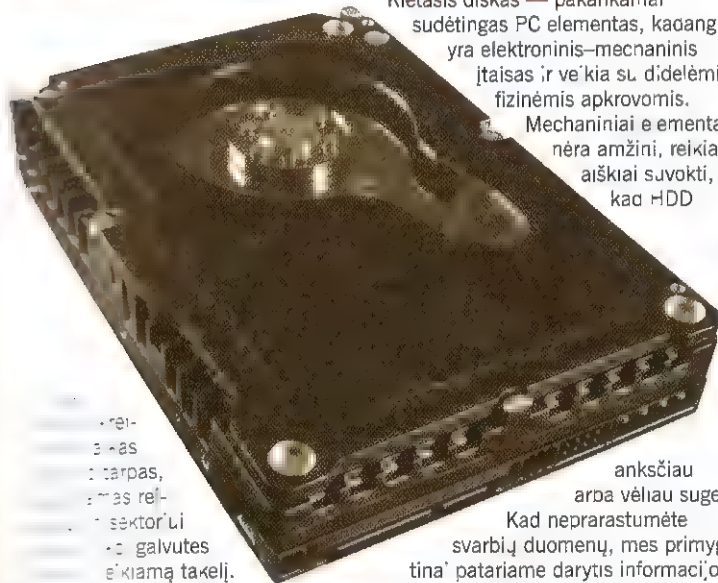
...roja daugelis para-
...skimosi greitis, kre-
...rašymo tankis, sąsaja,
...Cash" atminties dydis,
...metras ir skaičius — kai
...daugiau, kai kurie mažiau.
...skimosi greitis yra vienas
...greit, nusakančių para-
...matuojamas apsisukimų
...minutę (RPM arba
...Per Minute") ir tiesiogiai su-
...niu nuskaitymo/rašymo
...greičiu. Kitaip tariant, kuo
...raš" velenas, tuo daugiau
...ga nuskaityti/rašyti galvu-
...nės plokštelės. Daugelis
...HDD turi 7200 aps/min
...nešojamųjų kompiuterių
...— 5400, seni mobilūs kau-
...— 4200. Serverių sprendimai
...spūdingesnėmis charakteris-
...— 10 000 arba net 15 000
...mų per minutę. Nors ir tarp
...PC skirtų sprendimų
...maonių išmčių — „Western
...Raptor“ disko veleno sukimosi
...sugaro 10 000 aps/min.



plokštelės. Gamintojas negali leisti tik 200, 400 ir 600 GB talpos HDD, nes rinka diktuoja kitas sąlygas, vartotojai pardavėjui prekystaile nori matyti 250 ir 320 GB talpos modelius. Vadinasi, tokiuose modeliuose bus naudojama ne visa prieinama magnetinės plokštelės talpa, o tik tam tikra jos dalis. Paprastai leidžiamas vidinių takelių ruožas nenaudojamas. Tada HDD su „apkirptomis“ magnetinėmis plokštelėmis turi didesnius duomenų perdavimo greičius nei HDD, išnaudojantis visą prieinamą talpą.

KIETŲJŲ DISKŲ PATIKIMUMAS

Kietasis diskas — pakankamai sudėtingas PC elementas, kadangi yra elektroninis-mechaninis įtaisas ir veikia su didelėmis fizinėmis apkrovomis. Mechaniniai elementai nėra amžini, reikia aiškiai suvokti, kaip HDD



krei-
skas
tarpas,
mas rei-
sektorli
galvutes
ekiamą takeli.
kad kreipimo-
tiesiogiai susietas su veleno
greičiu: kuo greičiau plokšte-
aukiamo sektoriaus, tuo
greičiau jį nuskaitys.
ametas taip pat smar-
HDD našumą. Esme ta,
su vėlėdu veleno sukimosi
vienodą kampinį greitį.
stumas, kuri per sekundę
vėdinuose ir išoriniuose
skirtingas (pirmuoju
sėsnis), vadinasi, ir linijinis
se takeliuose, esančiuo-
plokštelės centro, yra daug
smonių. Iš visų šių faktų
kad kietieji diskai su
plokštelėmis negali lygiosio-
su 3.5 colių broliais.
ekis neturi didelės įtakos
Norint suvokti esmę
grįžti šiuolaikinę kurio
HDD seriją. Tarkime,
tik 200 GB talpos

anksčiau
arba vėliau suges.

Kad neprarastumėte svarbių duomenų, mes primygtinai patariame darytis informacijos atsargines kopijas. Jeigu HDD sugenda, visada galėsite įsigyti naują ir įrašyti duomenis į jį iš tokio „back-up“. Visada reikia atsiminti vieną svarbų momentą: didėjant HDD talpai ir duomenų kiekiui auga reikalavimai duomenų rezervavimui, „back-up“ tiesiog tampa didesnis.

Kietųjų diskų patikimumą nusako veikimo laikas iki gedimo („Mean Time Between Failures“). MBTF parametras kiekvienam HDD modeliui galima surasti gamintojų interneto svetainėse. Paprastai daugelis kietųjų diskų turi panašias MBTF reikšmes, išimtį sudaro rimti įmonės ir serveriams skirti sprendimai.

Kontroliuoti kieto disko būseną galima savitestavimo technologijos dėka, kuria sukūrė HDD gamintojai. S.M.A.R.T.

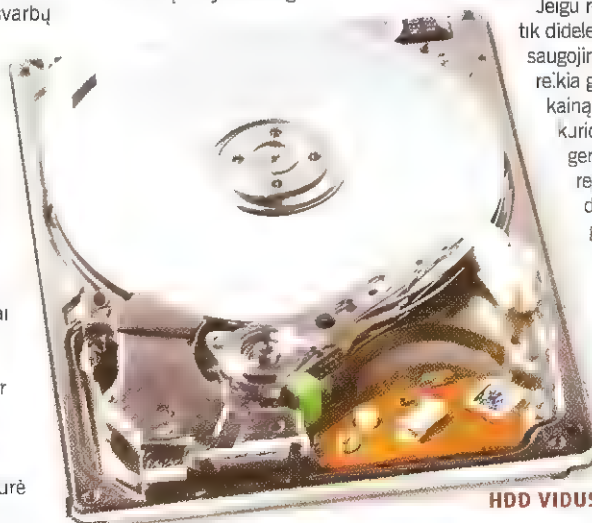
(„Self-Monitoring Analysis and Reporting Technology“) leidžia kietajam diskui savarankiškai rodyti savo funkcionalumą ir išanksto įspėti vartotoją apie galimas klaidas bei rimtas pasekmes.

KAIP TEISINGAI RINKTIS KIETĄJĮ DISKĄ

Norint teisingai išrinkti kietąjį diską, visų pirma, reikia apsispręsti, kas jums svarbiausia: našumas, talpa ar viena ir kita kartu. Jeigu norite įsigyti nebrangų ir greitą HDD, kuris bus naudojamas „Windows“, vadinamąjį sisteminį kietąjį diską operacinei sistemai, verta atkreipti dėmesį į nedidelės talpos modelius, pasižyminčius gera sparta. Pavyzdžiui, 160 GB „Western Digital“ ir „Hitachi“ gamybos modelius, „Caviar SE WD1600AAJS“ ir „DeskStar 7K160“.

Jeigu kažkas jums nėra labai svarbi ir norite gauti bekompromisį našumą savo namų PC, verta atkreipti dėmesį į „Western Digital“ gamybos „Serial ATA“ 10000 aps/min. HDD, „Raptor WD1500A0FD“ ir „RaptorX WD1500AHFD“ modeliai rodo puikų našumą.

Tačiau šių kietųjų diskų talpa ribojama 150 GB, daugeliui vartotojų to gal nepakakti, todėl brangiau kainuojančiam „Raptorui“ teks papildomai įsigyti dar vieną kietąjį diską su veleno sukimosi greičiu 7200 aps/min, kurio talpa ir kainą jūs tenkins. Spartusis „Raptor“ būtų naudojamas kaip sisteminis kietasis diskas, o įprastinis HDD — papildomų failų saugojimui: muzika, filmams, nuotraukoms ir iš dalies žaidimams. Tokia konfigūracija yra labai efektyvi, tačiau turi rimtą trūkumą — yra brangi.



HDD VIDUS

IŠORINIAI HDD

Papildomai informacijai saugoti labai patogūs yra įvairūs išoriniai kietieji diskai, pavyzdžiui, šis Western Digital Mybook. Tokių diskų talpa siekia net iki 1 TB, juose yra įvairios prijungimo prie PC jungtys, o kai kuriuose modeliuose ir papildomos saugumo priemonės, pavyzdžiui, pirštų antspaudų skaitytuvas LaCie išoriniame HDD. Tiesa, tokie išoriniai diskai kainuoja žymiai daugiau už tokios paties talpos vidinius HDD.



Greitaveikos ir pakankamos talpos klausimą taip pat galima spręsti kitokiu būdu: sujungus du įprastus kietuosius diskus į nulinio lygio RAID-masyvą, kuriam esant duomenys yra pasiskirstomi tarp dviejų HDD. Taip didinamas diskų posistemės našumas. Šis sprendimas yra kur kas demokratiškesnis, nes prasme nei konfigūracija su „Raptor“, tačiau ir kur kas mažiau patikimas. O išėjus iš rikiuotės vienam HDD, bus prarasti duomenys, esantys abiejose kaupikliuose.

Jeigu renkatės kietąjį diską vėn tik didelės apimties duomenų saugojimui arba jums tiesiog reikia geros talpos už protingą kainą, reikia rinktis modelį, kurio kainos ir talpos santykis geriausias. Perkant tokį HDD reikia įvertinti vieno gigabaito disko talpos kainą. Šiandien geriausias kainos ir talpos santykis yra 250 ir 400 GB talpos kietųjų diskų.

Pasitaiko atvejų, kai vartotojui reikia maksimalios talpos, tokiais atvejais patariame atkreipti dėmesį į 1 TB „Hitachi“ ir „Western Digital“ kietuosius diskus, 750 GB „Seagate“ modelį. ☒

Grotuvas jungiamas prie kompiuterio per USB jungtį. Pilnai pakrovus galima 12 valandų klausytis muzikos arba 4 val. žiūrėti video.

Matmenys	66x45x12 mm
Svoris	90 g
Spalvos	balta/juoda/sidabrinė
Atminties talpa	2GB/4GB
Failų tipai	muzika — MP3, WMA; diktofonas — WAV; video — ASF, MPEG4, AVI, XVID; nuotraukos — .jpg; tekstas — .txt.



Unity 4U

Nedidukas audio/video grotuvas



Vairiausių nešiojamų MP3 ir video grotuvų šiuo metu tikrai netrūksta. Tai vis dar viena sparčiausiai augančių elektroninių prietaisų rinkų. Juk kiekvienas nori visuomet su savimi turėti savo mėgstamos muzikos ar (tokiais atvejais kaip su šiuo grotuvu) nuotraukų, net video. Į šią viliojančią rinką įsijungė ir Rusijos kompanija, gaminanti garso sistemas ir ausines kompiuteriams.

Unity 4U [for:ju] — nedidukas grotuvas, atkuriantis ne tik visiems įprastą MP3 formato dainas, bet ir nuotraukas bei video. Nors nedidelis, grotuvas visai patogus, o jo ekranas užima kone visą priekinę Unity 4U dalį, mat valdymo mygtukai įtaisyti viršuje ir šone. Ekranas dydis siekia 5,6 cm (2.2 colio) ir yra 224x176 pikselių rezoliucijos. Tai

nėra labai daug ir nuolat nuotraukas ar filmus žiūrėti per tokį ekranėlį nebus patogiu, tačiau keliaujant, kai nusibosta muzika, trumpam į ką nors užmesti akį visai galima, ypač turint galvoje, kad grotuvas atpažįsta populiariausius video formatus. Rekomenduotume žiūrėti animacinius filmukus, mat piešti vaizdai mažame ekranėlyje atrodo kur kas gražiau nei filmuoti, tuomet ne taip jaučiamas dydžio trūkumas.

Labiausia, be abejo, Unity 4U skirtas muzikai. Navigacija po muzikos biblioteką ir kitus grotuve esančius failus gana patogi, tik reikia priprasti prie to, kad beveik viskas valdoma vieno šoninio mygtuko/ratuko pagalba jį spaudžiant ar stumtelint aukštyn/žemyn. Atskirai reguliuojamas grotuvo garsas bei parenkami ekvalaizeriai. Muzikos atkūrimo kokybė pakankamai gera, Unity sugeba groti ir aukščiausio bitų dažnio 320 kbit/s MP3 ar WMA failus.

Neblogas skambesys ir dėl ypatingų su grotuvu teikiamų ausinių. Jos nėra įprastos, kokios dažniausiai

būna prie nešiojamų grotuvų, o tūnčios papildomus kištukus, įstatomus giliau į ausis. Tokios ausinės labiau nuslopiną apinkos garsus ir leidžia švaresniau klausytis muzikos. Tiesa, tokiais atvejais reikia būti atsargiems, ypač gatvėse, nes užsimeršus lengva būti pralekiančių mašinų. Be to, tokio tipo ausinės ne visiems gali pasirodyti patogios. Taip pat gali nepatikti tai, kad jų laidas labai trumpas ir grotuvą nešiotis ant kaklo arba kokioje nors esančioje kišenėje. Aišku, su šiomis ausinėmis klausytis nebūtina būti prijungti bet kokias kitas ausines.





**4 BRANDUOLIŲ
KOMPIUTERIS SU MONITORIUMI**

SU SPARČIAUSIU PROCESORIUMI
PASAULYJE **INTEL® CORE™2 QUAD**



KAINA: 3499 LT - 27%-



NUOLAI DU VERTĖ NET IKI 1777 LT

2555 LT

HYPER ICG VILNUS - P. LUKŠIS G. 17, TEL.: (0-5) 2101155, 2101157
HYPER ICG KAUNAS - SAVANORIŲ PR. 315 TEL./FAXS.: (0-37) 775000
HYPER ICG PANEVŽYB - KLAIPĖDO G. 75, TEL.: (0-45) 436000
HYPER ICG ŠIAULIAI - TILŽIS G. 124, TEL.: (0-45) 806000
UTENA - KAUNO G. 79, TEL.: (0-800) 30607
TELŠIAI - NEŠPULKIO G. 24-3, TEL.: (0-44) 30000

HYPER 100 KLAIPEDA - TAKOS PR. 84, PC ARENA TEL.: (8-315) 73260
ALYTUS - UGNIAGESKŲ G. 1, TEL.: (8-315) 73260
TAURAGĖ - VASARIO 16-OJOS G. 4, TEL.: (8-446) 5601
MARIJAMPOLĖ - GEDIMINO G. 7, TEL.: (8-343) 56543
KEDAINIAI - GEDIMINO G. 7, TEL.: (8-347) 51237 (8-099) 55152
SALONINKAI LAS "TONITRA" - VILNIAUS G. 35, TEL.: (8-600) 961

INSIDE ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION OR ITS SUBSIDIARIES IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES.

TEO LT A5 telefono 1617

„Desktop search“ klasės programos

DIDĖJANT KIETŲJŲ DISKŲ TALPAI, INFORMACIJOS PAIEŠKOS PROBLEMA TAMPA VIS AKTUALESNĖ. STANDARTINĖ „WINDOWS“ PAIEŠKA ŽINOMA, PADEDA KĄ KIEK ŠI KLAUSIMĄ IŠSPREŠTI. TAČIAU VARGU AR JI GALI PAKEISTI SPECIALIZUOTAS PAIEŠKOS PROGRAMAS, NES VARTOTOJŲ POREIKIAI ŠIOJE SRITYJE AUGA PROPORCINGAI HDD TALPOS DIDĖJIMUI. DARBALAUKYJE ATSIKADUS SPECIALIZUOTOMS PAIEŠKOS PROGRAMOMS, VISOS FAILO PAIEŠKOS PROBLEMOS LENGVAI IŠSPRENDŽIAMOS. JEIGU ANGLIŠKĄ ŽODŽIŲ JUNGINĮ „DESKTOP SEARCH“ ISVERSTUME Į LIETUVIŲ KALBĄ, GAUSIMĖ KĄKĄ PANAŠAUS Į „INFORMACIJOS PAIEŠKĄ DARBALAUKYJE“. BŪTENT TUO IR UŽSIIMA APŽVELGIAMOS PROGRAMOS.

GOOGLE DESKTOP

<http://desktop.google.com/>

„Google“ yra žinoma pirmiausia dėl savo populiarios paieškos tarnybos internete. Tad failų paieškos kompiuteryje programos pasirodymas yra visai pagrįstas reiškinys. „Google Desktop“ kūrime buvo naudojamas „Google“ variklius — be abejo, didžiulis programos pliusas.

„Google Desktop“ vartotojo sąsaja sukurta keliais variantais: šoninis panelis darbalaukyje, paieškos langas užduočių juostoje ir laisvas paieškos panelis. Įdomu ausia yra pirmoji versija, veikianti kaip Windows Vista šoninis stulpelis („sidebar“). Naudojant ją galima papildomai pasinaudoti daugelio įdomių modulių, kurių yra labai daug — virš 800. Jų panaudojimo principas paprastas: tiesiog atidaroite „Add gadgets“ langą ir renkatės jums patikusį modulį, kuris vėliau atsiranda šoniniame panelyje. Visi moduliai paskirstyti pagal skyrius: „Naujovė“, „Sportas“, „Naujienos“, „Technologijos“, „Bendravimas“... Be to, „Google“ leidžia patiems kurti ir platinti modu-

lius. Tuo tikslu programos svetainėje rasite SDK, skirtą modulių kūrimui.

„Google Desktop“ veikimo principas paprastas. Programa automatiškai indeksuoja visą PC esančią informaciją. Indeksavimo mechanizmas protingai naudoja sistemos resursus — „Google Desktop“ pradeda PC elementų indeksavimą tik po 30 sekundžių vartotojo neveikimo. Indeksuojami visi elementai: pradedant tekstiniais failais ir baigiant elektroniniu paštu.

Vartotojas gali pasirinkti paieškos tipą pagal nutylėjimą. Tarp siūlomų variantų yra „paieška darbalaukyje“ ir „paieška internete“. Tai integruoja „Google Desktop“ ir to paties pavadinimo interneto tarnybos galimybes, programa tampa praktiškai universalia paieškos priemone.

Jeigu norite surasti reikiamą failą žaibiškai, numatytas greitos paieškos langas. Jis iškviečiamas dvigubu Ctrl klavišo paspaudimu. Įvedant į jį informaciją, atsiranda meniu su preliminariais paieškos rezultatais, o tai leidžia labai greitai pasiekti PC elementus.

Pilnas paieškos rezultatas vaizduojamas naršyklės lange — analogiškai „Google“ internetinei paieškai. Be to,

galima pasinaudoti išplėsta paieška, leisiančia nurodyti reikiamų elementų kategorijas arba tam tikrus jose esančius žodžius. Be to, „Google Desktop“ registruoja visus naudojamus ir atidarus elementus. Vėliau galite peržiūrėti jų chronologiją. Taip pat yra galimybė peržiūrėti indeksuojamų elementų statistiką skyrelyje „Indeksavimo statusas“.

COPERNIC DESKTOP SEARCH

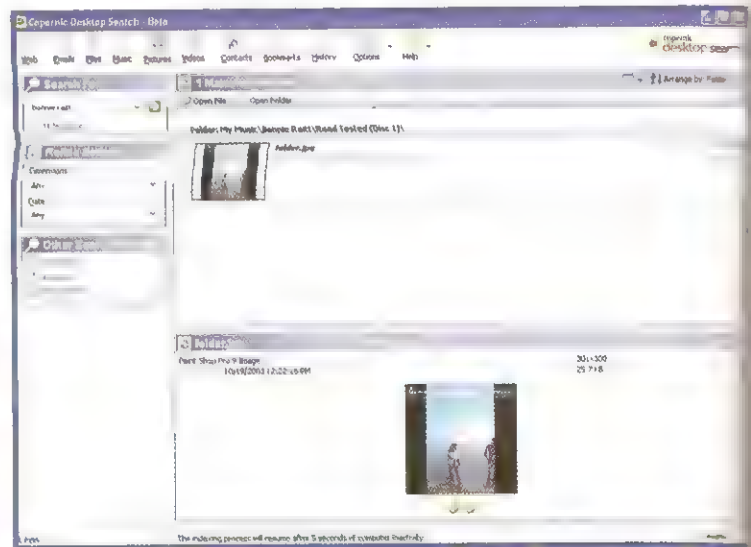
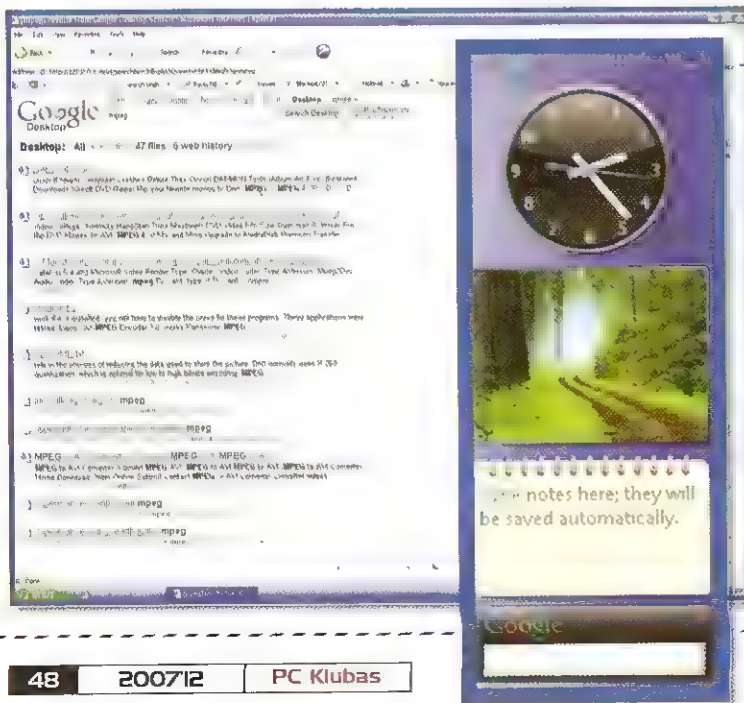
<http://www.copernic.com/en/products/desktop-search/>

„Copernic Inc.“ nutarė neatsilikti nuo „Google“ ir išleido jau antrą savo gana perspektyvios paieškos programos

vartotojo sąsajos elementai, kurie gali jums nepatikti. Pavyzdžiui, įtaisytas paieškos panelis „System Tray“ kairėje. Pats įdiegimo procesas užima visą nedaug laiko.

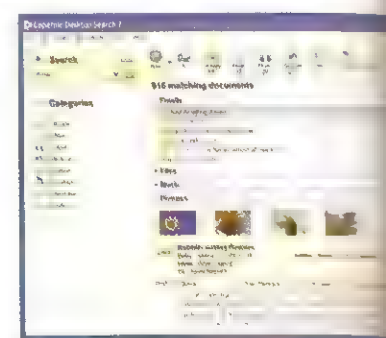
Pagrindinis „Copernic Desktop Search“ darbo langas turi savarankišką vartotojo sąsają, skirtingai nei „Google Desktop“, kur naudojama interneto naršyklė. Paieška vykdoma pagal kategorijas. Programos privalumas — galimybė smulkiai nurodyti elemento paieškos kriterijus. Pavyzdžiui, kūrime datą arba atlikėją („Music“ kategorijoje). Tai leidžia gauti tikslesnius rezultatus.

Įtaisytas programos paieškos panelis primena analogišką „Google Desktop“, kur, įvedant tekstą, yra rodomi preliminarūs rezultatai. „Co-



„Copernic Desktop Search“ versiją. Pagal paieškos galimybes ši programa praktiškai atkartoja „Google Desktop“. Ir veikimo principas panašus. Tas pats įtaisytas paieškos panelis, tas pats failų indeksavimas. Tačiau nedarykime skubotų išvadų ir panagrinėkime „Copernic Desktop Search“ smulkiau.

Jau instaliacijos metu jums bus pasiūlyta pasirinkti jos tipą: standartinę arba savarankišką. Patariame pasirinkti antrąjį variantą, kadangi standartiniame rinkinyje yra keli



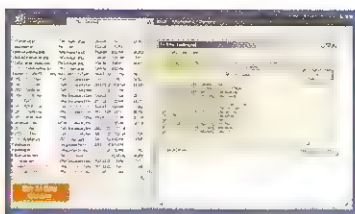
"Copernic Desktop Search" palaiko kelias programas elektroninio pašto ir paieška: „Outlook Express“, „Outlook“ 2001/2003/2000, „Eudora“ 7.x/6.x/5.x ir „Thunderbird“ 1.x. Deja, programa nepalaiko populiariaus „The Outlook“ vartotojų tai gali tapti trūkumu.

Paiešką informacijos paiešką kompiuteryje užtikrina indeksinė duomenų bazė. Ji automatiškai įveda failų duomenis, jų lokaciją, autorius, data ir kita informacija. Indeksavimo procesas įmanoma lanksčiai. Galima nurodyti ir PC prastose, po kurio programa pradeda automatiškai indeksuoti failus. Be to, galima optimizuoti indeksinės bazės kūrimo procesą normalaus darbo našumo palaikymu.

Internetinė paieška atliekama su tolesnės pavadinimo paieškos tarnyba.

Ko gero, didžiausias „Copernic Desktop Search“ trūkumas. Nes „Copernic“ interneto tarnyba atrodo

blankiai palyginti su monstra „Google“ arba „Yahoo“.

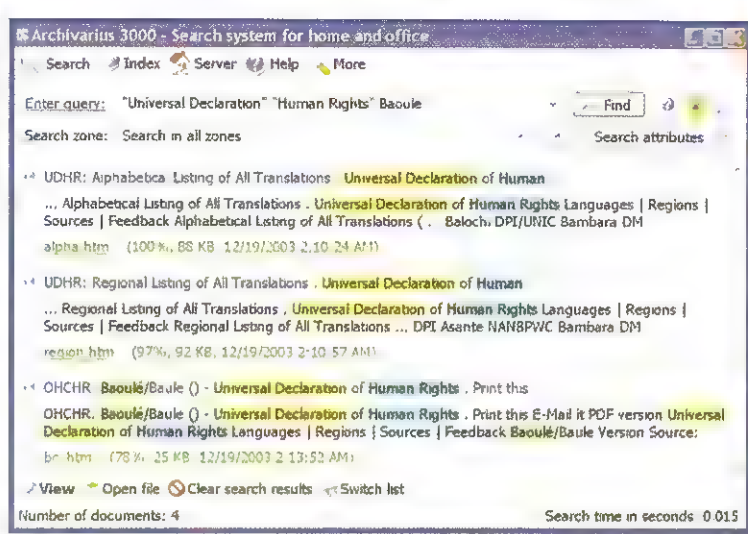
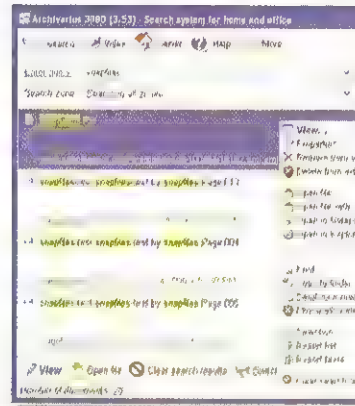


„X1“ vartotojo sąsaja primena „Copernic Desktop Search“. Čia taip pat yra įtaisytas paieškos panelis. Failų paieška taip pat yra atliekama pagal kategorijas. Iš karto reikia paminėti, kad kūrėjai skyrė daug dėmesio elektroniniam paštui, čia yra iš karto kelios „email“ paieškos kategorijos. Tai būtinai įvertins vartotojai, kurie aktyviai bendrauja internetu. „X1“ palaiko šias pašto programas: „Microsoft Outlook“, „Microsoft Outlook Express“, „IBM Lotus Notes“, „Mozilla Mail“ ir „Mozilla Thunderbird“. Norint, kad paieška būtų paprastesnė, programos sąsajoje yra ieškomų elementų parametrų įvesties paneliai. Tai pagerina paieškos rezultatyvumą. Aptiktų failų greitai peržiūrą „X1“ sąsajoje numatytas „Preview“ panelis.

Paieškai internete naudojama „Yahoo!“ tarnyba. Tačiau skirtingai nuo „Google“ ir „Copernic“ produktų, web paieška nėra integruota į programą.



<http://www.likasoft.com/document-search/index.shtml>



Ši programa, skirtingai nuo kitų apžvelgiamų produktų, daugiausiai skirta tekstinių failų paieškai. Elementų paieška vykdoma vertinant morfologiją, t. y. paieškos metu analizuojamas dokumento prasminis turinys. Skamba viliojančiai, ypač žmonėms, nuolat dirbantiems su dokumentais.

„Archivarius 3000“ paieškos principas mažai kuo skiriasi nuo „Google“, „Copernic“ ir „X1“. Iš karto įdiegus vartotojas privalo sukurti indeksą duomenų bazę, kur bus nurodyti dokumentų lokacijos ir turinys. Beje, indeksų galima sukurti iš karto kelis. Tarkim, C disko dokumentų duomenų bazę „MS Outlook“ pašto pranešimų bazę ir ICQ susirašinėjimą. Taip

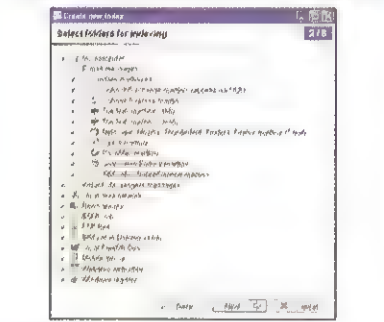
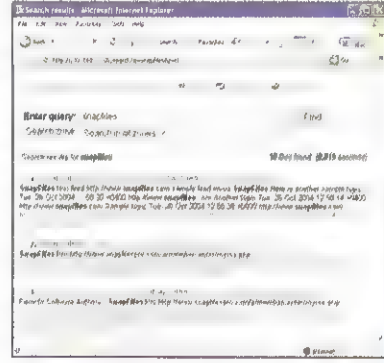
pat galima indeksuoti kitus PC per vietinį tinklą — ypač naudinga tiems, kas ketina naudotis programa biure.

Programos vartotojo sąsaja yra intuityviai puikiai suprantama, paieškos langas kiek primena paieškos tarnybą internete, kur prie surastų dokumentų nurodoma jų buvimo vieta, failo dydis ir kūrimo data. Dėšinėje yra dokumentų peržiūros langas. Tai leidžia operatyviai filtruoti reikiamą informaciją. Be to, yra skyreiai indeksinės bazės ir tinko parametrų tvarkyti. Tai leidžia optimaliai išnaudoti programos paieškos galimybes.

„Archivarius 3000“ palaiko daugybę pašto programų: „Outlook“, „Outlook Express“, „The Bat!“, „PocoMail“, „Netscape“, „Mozilla“, „Firefox“. Reikia paminėti, kad yra palaikomos visos populiariausios programos — neabejotinai programos privalumas. Laiškų paieška atliekama greitai ir kokybiškai.

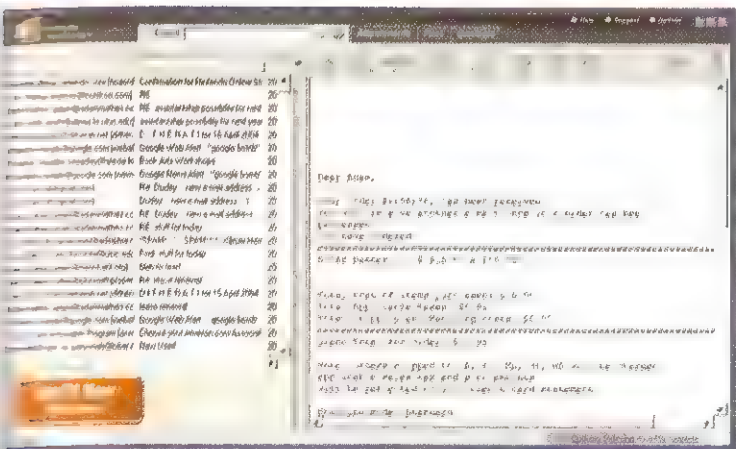
Programa moka atkurti dokumentų paiešką archyvuose viduje. Palaikoma daug formatų — nuo paplėstų ZIP ir RAR iki egzotų šķų PVL bei MD.

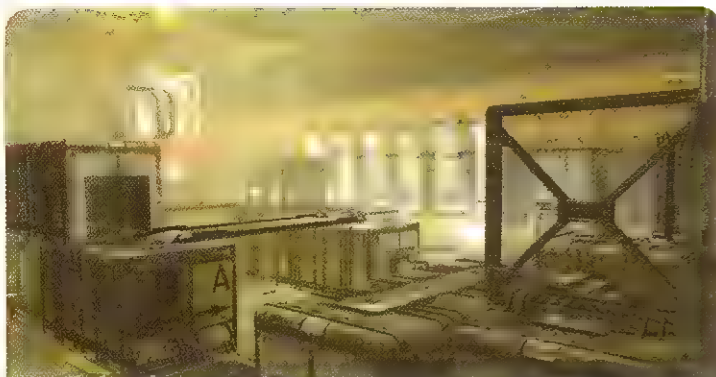
„Archivarius 3000“ palaiko 18 kalbų prasminei morfologinei paieškai, deja, lietuvių kalbos čia nėra. Kelias kalbas naudojančius dokumentams yra palaikomas unikodas.



IŠVADOS

Aišku, sudėtinga objektyviai spręsti, kuri aprašytoji programa geresnė, nes produktų tikslinės auditorijos ne visai sutampa. „Google Desktop“ — idealus produktas, faktiškai be trūkumų. Tačiau jis gerai tinkamas naudoti namie. „Copernic Desktop Search“ gana brandus produktas su puikiomis paieškos galimybėmis ir gera vartotojo sąsaja. Jis pravers ir namie, ir darbe. „X1“ kiek nusileidžia minėtoms programoms vartotojo sąsajos atžvilgiu. Čia yra kelių trūkumai. „Archivarius 3000“ yra nuostabi programa, galinti tapti neatskiriama jūsų biuro arba namų PC dalimi. Tačiau kūrėjai, kas nerealizavo lietuvių kalbos paiešką, Rinktis reikėtų tik pagal poreikius. Tačiau „PC Klubas“ pirmąją vietą skiria „Google Desktop“ programai. ☺





Halo 3 ir papildoma medžiaga

„Halo 3“ tyliai, taikiai ir labai sėkmingai parduodamas, užima pirmąją vietą „Xbox Live“, knygos jo motyvais taip pat ne pačiose paskutinėse reitingų vietose — metas susimąstyti ir apie papildomą medžiagą, tiesa?

Nesirūpinkite, „Microsoft“ atsimena. Šiuo metu korporacija rengia vartotojams visą mikro-papildymų seriją, o konkrečiai — žemėlapius „multiplayer“ režimui.

Pirmoji porcija, pavadinta „Heroic Map Pack“, „Marketplace“ pasirodys nuo gruodžio vidurio, kainuos 800 MS pinigų ir pasiūlys žaidėjams tris naujus lygius: vidutinį „Standoff“, platų „Rat's Nest“ su mašinomis ir industrinį „Foundry“. ☐

Tobūnie DivX! Konsolėse

Kadangi „Microsoft“ ir „Sony“ vaikinai laiko savo „Xbox 360“ ir „PlayStation 3“ konsoles „namų pramogų centrais“, vadinasi, ir šių „centrų“ funkcionalumas turi būti atitinkamas.

Laimel, tą suprantame ne tik mes, bet ir jie. Štai, pavyzdžiui, „Sony“ neseniai pasirašė kontraktą su DivX video kodeko kūrėjais pastarąjį integruoti į PS3. Konsolių vartotojų laukia atitinkamas „firmware“ patobulinimas, o žaidimų kūrėjai gali mėgautis visais kodeko malonumais jau dabar, užtenka atnaujinti SDK konsolės versiją iki 2.00.

Tos pačios gerybės, ko gero, laukia ir „Xbox 360“ savininkų — DivX atstovai pareiškė, kad šiuo metu su „Microsoft“ vyksta intensyvios derybos. Jeigu viskas susiklostys sėkmingai, apie vargus konvertuoti mėgstamus serialus, filmus ir klipus į „X-dėžės“ palaikomą formatą bus galima pamiršti visiems laikams.

Aišku, tik tuo atveju, jeigu jūsų videoteka nėra Xvid formato ;).



Spectral Force 3: Innocent Rage

2006-ųjų metų rugpjūtį iš po „Idea Factory“ plunksnos pasirodė „Spectral Force 3: Innocent Rage“ — pirmoji populiarios Japonijoje taktinės RPG frančizės „next gen“ versija. Praėjus pusantrų metų ji pagaliau aplankys ir kitas šalis — „Atlus USA“ pastangomis šis „Xbox 360“ ekskluzyvas bus išverstas į anglų kalbą ir pasirodys maždaug 2008-aisiais metais.

Projektas pasiūlys apsilankyti Neverlando „fantasy“ pasaulyje, kurį sudaro dešimt nuolat tarpusavyje kariaujančių šalių. Pagrindinis veikėjas — samdininkas, dirbantis tiems, kurie daugiau sumokės. Jo dėmesiui siūloma daugiau kaip 150 misijų: atliekant jas mūsų auklėtinis įgauna reputacijos, leisančios imtis sudėtingesnių ir pelningesnių užduočių, o kiekvienos misijos baigtis tiesiogiai įtakoja jėgų išsidėstymą Neverlande. ☐



The House of the Dead 1&2 sugrįžta

Kompanija „Sega“ oficialiai paskelbė, kad ketina perkelti į Wii konsolę ne vieną video tiro „House of the Dead“ dalį, o net dviejų žaidimų rinkinį labai tiesmukišku pavadinimu „The House of the Dead 2&3 Return“.

Išbandyti naujai įsigytą „Wii Zapper“ (standartinis „Wiimote“, aišku, taip pat palaikomas) bus galima šešiuose žaidimo režimuose, bus ir „co-op“. Apie kokius nors papildomus bonusus nepranešama, vadinasi, jų greičiausiai nebus.

Pasirodymo laukite 2008-ųjų kovo mėnesį. ☐



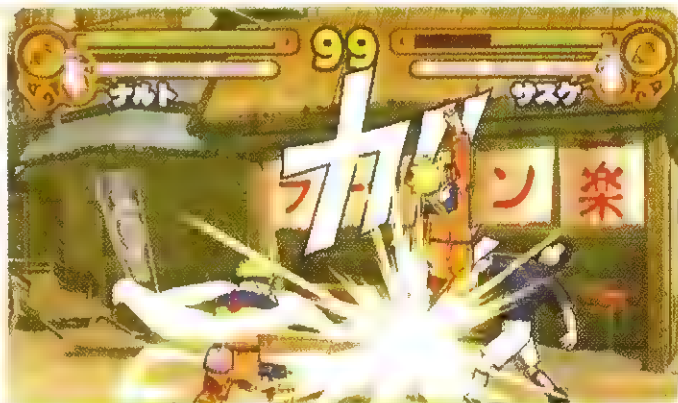
Naruto: Ultimate Ninja 3

Kompanija „Namco Bandai“ anonsavo eilinę populiarios muštynių frančizės „Naruto: Ultimate Ninja“ dalį, jau trečią. „Anime“ snukų daužymas, tradiciškai praskaidrinamas klipukais ir pagardintas siužetinėmis linijomis, kuriamas tik „PlayStation 2“, pasiūlys žaidėjams visą aibę naujų ir pagerintų ypatumų.



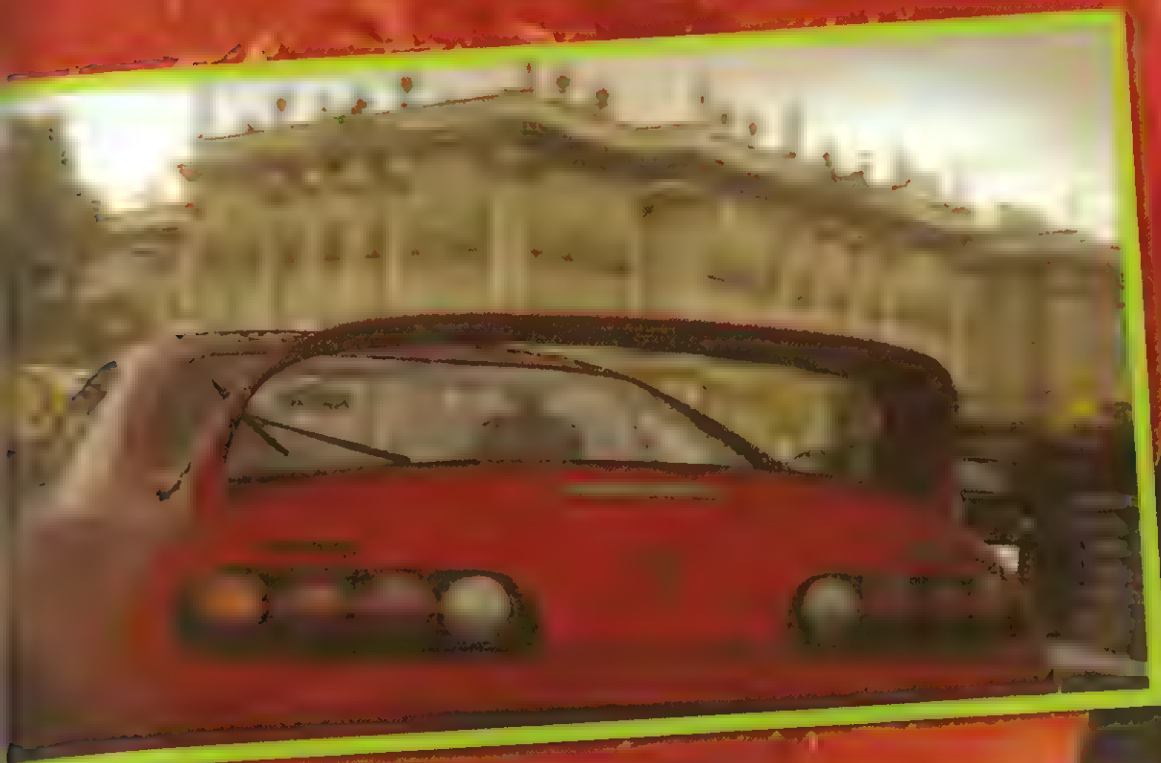
Bus ir galimybė pajavairinti savo herojų, pakelti jo lygį (iš viso veikėjų laukiama daugiau nei 40), du garso takeliai (gimtinis japoniškas ir angliškas), apie 50 misijų, prekinis vagonas atrakinamų bonusų...

Pasirodymas numatomas 2008-ųjų metų kovo mėnesį.



Project Gotham Racing 4

Tikra lenktynių dvasia



www.bizarrecreations.com/games/pgf4

lenktynės
Bizarre Creations
Microsoft Game Studios
2007-10-12
86%, 25-a vieta

Galbut jums teko girdėti, kad
ežuvautojai „Xbox“ vadino
Sega Dreamcast“ konso-
-lostabius, tačiau žlugusius —
? Buvo daug priežasčių — ir
išsigalvotų. Iš tikrųjų daugelis
Dreamcast“ žaidimų ekskluziyvai
tautė buten! „Xbox“ ir vienas
Londono studijos „Bizarre
“ vaikas „Metropolis Street
pasirodęs „Dreamcast“
šais metais. „Microsoft“
žaidimas gavo pavadinimą
Gotham Racing“, ir nuo
2001-ųjų metų naujos frančizės se-
rias pasirodo tarsi pagal tvarkaraštį. O
šejus metus ir būtinai lapkritį. O
ketvirtoji dalis nusprendė pažeisti
pasirodė spalio pradžioje.

Taciau šis faktas netures jokios įtakos vertinimo objektyvumui ;)

BŪTINĀ ŽINOTI

[illegible]

Atļūgt mas mīkamas vietīne va iu
ta Kudosaī. Kudos sistema pasirodē
dar „Metropolis Street Racer” laikā ir
nuo to laiko evolūcijuuoja kiekvienā
žaidīne. Ketvīrtje dalyje Kudosų
vaidmū tapo ļabai pastebīams: svar-
bu ne tik tāi, kaip greitai atvīziavote,

bet ir kaip efektingai! Žinoma, pirmos vietos suteikia daug Kudosų, tačiau bendroje įskaitoje įvertinami visi pasiekimai. Jeigu skyrėte prioritetą tik greitam važiavimui, gali nutikti taip, kad nutrūktgalvis varžovas bendroje įskaitoje vis viena taps lyderiu. Dar už Kudosus čia yra perkamos mašinos bei kitos smulkios ir nelabai smulkios gyvenimo linksmybės.

PIRMAISIAUSIA

Mes pripratome lenktynes priskirti „statiškam“ žanrui, kuris plėtojamas labai lėtai, dažnai grynai kosmetiškai. Ketvirtoje „Project Gotham Racing“ dalyje kūrėjai sugalvojo net

Daug dėmesio skirta automobilių priekinių panelių atkūrimui.

tris naujas priežastis, dėl kurių ji smarkiai skiriasi ir nuo pirmtakų, ir nuo konkurentų. Pirmą, mūsų laukia visiškai naujas karjeros režimas, kuriame nebūtina išlaikyti naujų mašinų pirkimui. Antra, dinaminė oro sąlygų kaita, kuri, prieštaraujant sveikam protui, verčia kreiptis į dangų: „Sniego!“. Trečia, automobilių parkas papildė motociklais, kurie, skirtingai nuo „Test Drive Unlimited“, kovoje su mašinomis atrodo

kur kas tikroviškiau. Intriguoja? Iš tikrųjų „baikų“ valdymo sistema sukelia daugybę emocijų. Plieniniai „Project Gotham Racing 4“ žirgai yra ne tik galingi ir manevringi, bet ir labai susieti su „jojiku“: nuspaudę kairiąją analoginę svirtelę atgal, pakelsite motociklą piestu. Pirmyn — lenktynininkas prisispaus prie „prietaisų lentos“, o greitis šiek tiek padidės.

Karjeros režimas realizuotas kaip kalendorius, kuriame surašytas visas lenktynių sezonas. Surašytas labai rimtai: iki 10 rungtynių per mėnesį. Gerai pasirodysi, uždirbsi Kudosų, pasikelsi reitingą, gausi galimybę sudalyvauti egzotiškose lenktynėse ir būsi tiesiog pagirtas už nuopelnus tėvynei, kurią, beje, galima pasirinkti režimo pradžioje. Deja, Lietuvos vėliavos rasti nepavyko, teko tenkintis bendrąja „kitų šalių“ etikete.

Rungtynes sudaro 3–6 važiavimai, priklauso nuo sudėtingumo lygio. Sezono pradžioje važinėjame

Reikia pačiam nurodyti savo būsimus pasiekimus.

vienoje Žemės rutulio dalyje, paskui persikeliame į kitą. Dažnai iš mūsų reikalaujama užimti pirmąją vietą, tačiau kartais turnyrų organizatorių fantazija verčia uždarbiauti Kudosus vien driftais arba surinkti jų daugiau už varžovus. Yra ir linksmesnių misijų, pavyzdžiui, numušti kiek įmanoma daugiau ženkliukų trasoje, savotiškas autoboulingas. Vienintelis rimtesnis trūkumas — po finišo važiavimo pakartoti neįmanoma. Tuo tarpu važiavimų metu „restartas“ galimas, tačiau kir-

tus finišo juostą — taškas, rezultatas įrašytas. Na, o jeigu jis prastesnis nei varžovų, pasitaisyti bus leista tik kitame sezone, lygiai po vienerių žaidybinių metų.

Prieš kiekvieną važiavimą turėsite pasirinkti mašiną arba motociklą, asortimentas priklauso nuo turnyro klasės. Geriausios (galingiausios, gražiausios, greičiausios) kiekvienos klasės mašinos yra perkamos papildomai, vietinėje parduotuvėje — sumokėkite į kasą n Kudosų, ir štai — šis puikus žirgas yra jūsų!



„Project Gotham Racing 4“
 rasite daugiau kaip 120
 nuo praejusio amžiaus
 metų antikvarinių modelių iki
 pasirodžiusių madingų ir sti-
 lisais. Skirtingai nuo „Forza
 Sport 2“, čia kiekvienas auto-
 s yra labai kruopščiai sukurtas,
 priekinis panelis — kai toks
 esys detalėms, važinėti viską ste-
 bint iš kabinos, ypač malonu.
 Aišku, modernias mašinas
 yra valdyti paprasčiau ir
 lengviau, todėl senovi-
 nės dažniausiai stov-
 garaže ir laukia,
 kol šeimininkas

nuspręs išbandyti kažką egzotiškesnio
 (arba bus priverstas kokiame nors
 gudriame turnyre). Čia galima ne tik
 pasigrožėti savo automobilų kolekcija,
 bet ir sužaisti arkadiname automata
 intriguojantį žaidimą „Geometry Wars
 Waves“ — vietinį populiarios „Xbox
 Live“ pramogos analogą.

Vienas pagrindinis žaidimo ypatu-
 mas — oro efektai. „Project Gotham
 Racing 4“ veiksmas vyksta devyniuose
 miestuose, esančiuose skirtingo-
 se pasaulio dalyse. Mus pasitinka
 Londonas, Šanchajus, Las Vegas,
 Kvebekas, Niujorkas, Tokijas, Makau,
 Niurburgingas ir Sankt Peterburgas.
 Oras įtakoja ne tik mašinų elgesį, bet
 ir pastebimai pagerina vizualinę su-
 dedamąją, rodo vaizdą
 gyvesnį ir tikro-

viškesnį. Lietaus lašai ant mašinos
 lakuoto variklio dangčio atrodo tiesiog
 nuostabiai. Smarkiai lietus, rūkas,
 sniegas su apledėjusiomis balomis —
 metų laikai keičiasi, kartu su jais
 atsiranda naujumo pojūtis važiuojant
 jau ne kartą matytą trasą.

Žaidime atsirado labai įspūdingi ir intriguojantys motociklai.

„Project Gotham Racing 4“ šian-
 dien yra gražiausios lenktynės. Štai
 taip kategoriškai. Kruopščiai detali-
 zuoti mašinų modeliai blizga chromu,
 kuriame ryškiai atsispindi miestų
 gatvės. Jos, beje, taip pat džiugina
 sudėtinga, kompleksiška architektūra
 ir dėmesiu detalėms. Akivaizdu, kad
 poligonų kūrėjai nepagailejo.

Net ir minios gatvė-
 se — ne kartoniniai
 žmogeliukai, o visai
 trimatės, animuo-
 tos lėlės.

Žinoma,
 niekur
 nedingo gali-



mybė fotografuoti mašinas pridėdant
 daugybę įvairių filtrų bei specialiųjų
 efektų. Įdomiausias važiojimus gali-
 ma išsaugoti konsolės atmintyje arba
 pasinaudoti internetine tarnyba „PGR
 on Demand“, esiančia lengvai keistis
 su kitais žaidėjais pakartojimais
 ir nuotraukomis, turinčia lankščią
 paieškos sistemą. Jos dėka greitai su-
 rasite populiariausias nuotraukas arba
 žiūrovų aukštai įvertinto važiavimo
 pakartojimą.

Dvasios žvalumą lenktynių metu
 papildo muzika. Čia kūrėjai pasistengė
 įsileikti visiems ir kiekvienam (vietoj
 visų vietinio „tracklist“ žanrų išvardi-
 nimo, man būtų paprasčiau pasakyti,
 kurių jame nėra). Jei norite, rinkitės
 konkretų žanrą nuo klasikinės iki alter-
 natyvosios muzikos. Norite, maišykite
 viską į vieną krūvą. Nenorite,junkite
 prie konsolės MP3 grotuvą ir klausykite
 savo cainų.

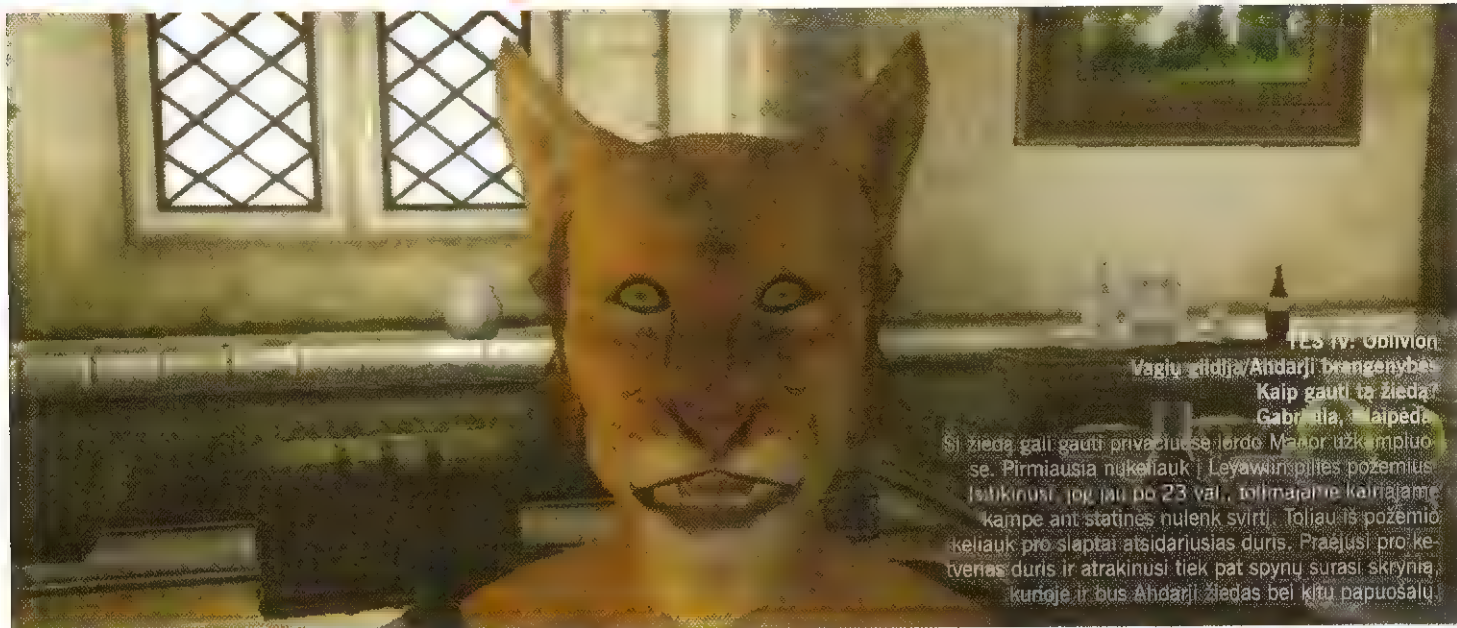
Kūrėjams pavyko sukurti geriausias
 šiai dienai lenktynes, kurių pagrindinis
 privalumas yra įvairovė — mašinų,
 trasų, režimų, oro sąlygų. Šimtinei
 automobilių kompanijai palaiko
 motociklai, gerokai atgalinė klasi-
 kines gatvių lenktynes. Oro efektai
 įtakoja ne tik vaizdą, bet ir keičia
 mašinų elgesį. Devyni miestai
 leidžia į valias pasimėgauti savo
 unikalia architektūra ir įžymybė-
 mis. O papildoma visą šią įvairovę
 tobulia grafika, pasitelkusi į
 pagalbą beveik visas „Xbox 360“
 konsolės galias.

PC Klubas Verdictas	
Pažusk tikrąją lenktynių dvasią!	9,5
Intriguojančių turnyrų kaendorius neįsis atspalaiduoti.	9,4
Tiesiog gražiausios lenktynės konsolėje	9,8
Garso takelio kokybė ir įvairovė verta aukščiausio vertinimo.	9,8
De motociklų kai kuriems gali kilti sunkumų, tačiau visada yra alternatyva.	8,7
Mašinų, trasų, režimų ir oro sąlygų įvairovė, solidūs „gameplay“ bei prabangi grafika leidžia šias lenktynes drąsiai vadinti geriausiomis.	9,2

GALUTINIS

Game FAQ

PASTABA: rašydami klausimus į skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?



TES IV: Oblivion

Vagiu židija/Ahdarji drangenybės

Kaip gauti tą žiedą?

Gabriella, Klaipėda

Šis žiedas gali gauti privačiuose lardo Manor užkampiuose. Pirmiausia nukeliauk į Leyawin pilies požemius. Įsitikinsi, jog jau po 23 val. tolimajame kalnų kampe ant statinės nulenks svirtį. Toliau iš požemio keliauk pro slapta atsidariusias duris. Praėjusi pro ketverias duris ir atrakinusi tiek pat spygų surasi skrynią, kurioje ir bus Ahdarji žiedas bei kitu papuošaliu.

KLAUSIMAI REDAKCIJAI

Kada pasirodys žaidimai „DMC 4“ ir „Resident Evil 5“?

Aurimas, Marijampolė.

„Devil May Cry 4“ — 2008-ųjų vasario 29 d. „Resident Evil 5“ pasirodymo data nėra paskelbta, be to, kol kas žaidimas anonsuotas tik PS3 ir X360 konsolėms.

Kokie bus „Command and Conquer Kane Wrath“ reikalavimai sistemai?

Virginijus, Jurbarkas.

Kadangi tai „Command and Conquer 3: Tiberium Wars“ papildymas, reikalavimai

tokie patys kaip ir base line. Tiesa, reikės 2 GB RAM, 1 GB HDD ir 128 MB RAM VRAM.



Kada pasirodys „Mafia 2“, skirtas „Xbox 360“ konsolėi?

Petras, Kaunas.

„Mafia“ tęsinio pasirodymo data dar nepaskelbta.

Ar yra trečiasis „Bloodrayne“?

Kada pasirodys?

Gabriella, Klaipėda.

Nėra jokios informacijos apie gamą „Bloodrayne“ tęsinį.

Kada pasirodys „Spider Man 3“ žaidimas?

Martynas, Klaipėda.

„Spider-Man 3“ išleistas gegužės pradžioje.

Ar daug kainuoja žurnalo leidimas?

Mantas, Marijampolė.

Taip.

Kur Lietuvoje galima būtų įsigyti originalų „Battlefield 2“ ir kiek jis kainuotų?

Lukas, Birštono r.

Žaidimas kainuoja apie 50 Lt, ieškokite kompiuterių prekybos centruose.



KODAI

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Career režime Code Entry įveskite kodus. Pastaba: daugumą kodų galima naudoti tik vieną kartą, tad rekomenduojame išjungti automatinį išsaugojimą prieš naudojant kodus.

Viską atrakinti — UNLOCKALLTHINGS
Papildomi pinigai — CASHMONEY
Papildomi pinigai ir ke etas automobilių — REGGAME
Penki nemokamo pataisymo ženklėliai — SAFETYNET
Audi TT 3.8 Quattro — ITSABOJTYOU
Chevrolet et Chevelle SS — HORSEPOWER
Coke Zero Volkswagen Golf GTI ir vinilas — ZEROZEROZERO
Energizer Lithium Dodge Viper SRT10 ir vinilas — ENERGIZERLITHIUM
Mitsubishi Lancer Evolution — MITSUBISHIGOFAR



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Opčių meniu įjunkite konsolę. Tada spauskite ~ ir joje suveskite seta thereisacow „1337“. Žaisdami vėl spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus. Pastaba: jei prireiks, su „Notepad“ atsidarykite tą failą ir pakeiskite prie „seta monkeytoy“ skaičių iš 1 į 0.

Dievo režimas — god
Dievo režimas, bet ekranas oreba — demigod
Aurai sienas — noclip
Šerdis — lfo
Visi ginklai — give all
Pilna amunicija — give ammo
Lazerinis taikiklis visiems ginklams — cg_LaserForceOn 1
Nematomas priešams — notarget
Pasirinkti žemėlapi — spdevmap
Pavadinimas
Duoti nurodytą daiktą — give
Pavadinimas
Nurodyti gravitaciją; standartinė 93 — jump_height [skaičius]
Nurodyti greitį; standartinis

„1.00“ timescale [skaičius]
Nesimato ginklo — cg_drawGun
Priartinimas su bet kuriuo ginklu — cg_fov
Geresnis matomumas — r_fullbright



CRYSIS

Reikia redaguoti žaidimo failą, prieš ką nors keisdami pasidarykite kopiją. Su „Notepad“ atsidarykite „diff_easy.cfg“, „diff_normal.cfg“, „diff_hard.cfg“ ar „diff_bauer.cfg“ failą iš \crisis\game\config\ katalogo, kad pakeistumėte žaidimo nustatymus įvairiuose sudėtingumo režimuose. Įterpkite nurodytas eilutes, kad gautumėte Dievo režimą, begalinę amuniciją, nematomumą ir neribotą ginklų kiekį, kurį galėsite turėti su savimi.

```
g GodMode = 1
i unlimitedammo = 1
ai IgnorePlayer = 1
i_noweaponlimit = 1
```

Taip pat galima pakeisti šias eilutes ir gauti nurodytą efektą:

-- Player Health/Energy/Suit

```
// Neprarandama energija
g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0
```

```
// Energija nekainuoja
g_suitRecoilEnergyCost = 0
```

```
// Nesibaigianti energija bėgant
g_suitSpeedEnergyConsumption = 1
```

```
// Bėgti greičiau
g_suitSpeedMult = 2.85
```

```
// Daugiau šarvų taškų
g_suitArmorHealthValue = 900.0
```

```
// Staigus sveikatos atstatymas
g_playerSuitArmorModeHealthRechargeTime = 0
```

```
// Staigus sveikatos atstatymas judant
g_playerSuitArmorModeHealthRechargeTimeMoving = 0
```

```
// Staigi energija
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0
```

```
//Staigi energija judant
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmorMoving = 0
```

```
// Papildoma sveikata
g_playerHealthValue = 900.0
```

```
// Sudėtingumas, 1 lengvas, 4 sunkiausias
g_difficultyLevel = 1
```

PAINKILLER: OVERDOSE

Žaisdami spauskite ~ ir konsolės lange veskite kodus.

Dievo režimas — pkgod
Visi ginklai — pkweapons
Pilna amunicija — pkammo
Visi priešai turi po 1 sveikatos tašką — pkweakenemies
Nedingsta kūnai — pkkeepbodies
Greitas judėjimas — pkhaste

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Veskite kodus žaidimo metu ar pauzės meniu.

Adrenalino poveikiai — anoseonglass
Agresyvus eismas — ylteicz
Visi automobiliai su nitro — speedfreak
Visuomet 00:00 ar 12:00 — nightprowler
Visuomet 21:00 — ofviac
Šarvai, sveikata ir pinigai — hesoyam
Papildinio tema — lifesabeach
Juodas eismas — iowdlac
Atlygis už jūsų galvą — bagowpg
Karnavalo tema — crazytown
Automobiliai skrenda lauk — bubblecars
Mieste chaosas — iojufzn
CJ aukščiau šokinėja — kangaroo
Debesuota — alnsfmzo
Nusižudyti — goodbyecruelworld
Sunaikinti visus automobilius — cpktnwt
Greitas judėjimas — speeditup
Skraidančios valtys — flyingfish
Skraidantys automobiliai — chitty-chittybangbang
Rukos — cfvfgmj
Gangai ir darbininkai — mroemzh
Tik gangai — onlyhomiesallowed
Hitman lygis su visais ginklais — professionalkiller
Nematomi automobiliai — wheelsonlyplease
Iškrypusi tema — beknqv
Žemesnis ieškomumo lygis — turndowntheheat
Rankinis ginklų valdymas automobiliuose — ouiqdmw
Galingi BMX šuoliai — cjphonehome
Maksimalus riebalai — btcdcb
Maksimalus plaučiai — cwwkxam
Maksimalūs raumenys — buf
fmeup
Maksimali pagarba — worshipme


Maksimali stamina — vkypqcf
Maksimalus patraukimas helioladies
Maksimalūs vairavimo įgūdžiai natura talent
Nėra nebaigti ar raumenų kv gyzqk
Nėra aikio — aeduwrv
Praeiviai Elviai — bluesuedeshoes
Praeiviai atakuoja su ginklais bgluawml
Praeiviai turi ginklus — fooxft
Praeiviai kelia naušes — stateofemergency
Tobulas vairavimas — sticklikeglue
Rožinis eismas — llqpfon
Pakelti ieškomumo lygį — turnuptheheat
Pasamdyti į gaują bet ką su ginklais — sjmahpe
Pasamdyti į gaują bet ką su raketavaidžiu — zsoxfsq
Sumažėjęs eismas — ghosttown
Kaimo tematika — bmtownr
Kaimo eismas — fvtmnbz
Smėlio audra — cwjxuoc
Šėsių žvaigždžių ieškomumo lygis — brington
Lėtas judėjimas — s owitdown
Pagreitinti laiką — ysohnul
Sportinių automobilių eismas — everyoneisrich
Lietingas oras — ajlfrvqs
Audringas oras — scottishsummer
Saulėtas oras — pleasantlywarm
Super smūgiai — javenjq
Pabaigtos taksi misijos — vkypqcf
Šviesoforai visada žali — zeilvg
Neribota amunicija — fullclip
Neribota sveikata — baguvix
Mirties automobiliai — jcnruad
Labai saulėtas oras — toodamnhot
Nedidėja ieškomumo lygis — aezakmi
Ginklai (ei 1) — lxiwyw
Ginklai (eilė 2) — professional skit
Ginklai (eilė 3) — uzumymw

Žaidimas NBA Live 07 atitenka Andriui Jan-kauskui iš Kauno. Prašome paskambinti į redakciją.



PASITIK 2008-UOSIUS SU LIETUVIŠKU PC GAMER!

PC GAMER



**PIRMAJAME LIETUVIŠKAME
PC GAMER NUMERYJE RASI:**

♦ **Karščiausi 2008-ųjų žaidimai! Svarbiausių kitais metais pasirodysiančių žaidimų anonsai.**

♦ **Išsami Unreal Touranment 3 apžvalga!**

♦ **Gears of War, TimeShift, BlackSite, Guitar Hero (!), Viva Pinata ir kitos įdomiausių šventinio 2007 sezono žaidimų apžvalgos**

♦ **Susikonstruok galingą ir kosminio dydžio sumos nekainuojanti PC! Nuoseklus vadovas apie visas reikiamas detales, kainas bei surinkimą.**



DVIGUBAS DVD SU DEMO IR VISAIS ŽAIDIMAIS, VIDEO, MODAIS, „INDIE“ ŽAIDIMUKAIS, EKRANO PAVEIKSLĖLIAIS, KODAIS, IVAIRIOMIS NAUDINGOMIS PROGRAMOMIS!

POPULIARIAUSIAS PC ŽAIDIMŲ ŽURNALAS PASAULYJE

PC GAMER

16 psl.

Demo

IŠSKIRTINĖ APŽVALGA

HELLGATE

L O N D O N

KITA STOTELĖ: APOKALIPSĖ

Iš požemių į kosmosą

Gas Powered Games atgaivins dar vieną klasikinį žaidimą

Chriso Taylora vadovaujama kompanija, sukūrusi strategiją Total Annihilation, kuri su trenksmu atgimė Supreme Commander pavadinimu, ruošiasi išleisti „dvasinį“ RPG žaidimo *Dungeon Siege* tęsinį. „Dvasinį“ todėl, kad žaidimo veiksmas nebesitęs

mūsų Žemėje, o persikels į kosmoso platybes. Žaidimas vadinsis *Space Siege* ir jame gelbėsime žmoniją nuo žiaurios ateivių rasės persekiojimų ir naikinimo.

Pagrindinis herojus Sethas Walkeris atsiduria mulžiniškame kosminiame laive – paskutiniame

žmonijos prieglobstyje, kuris greitai gali tapti didžiausiu istorijoje morgu. Norėdamas to išvengti, turi kautis su visais, kas pastos Tau kelią gelbėjant žmoniją.

Space Siege sudomina ne tiek savo idėja, kiek paprastumu ir suprantamumu. *Gas*

Powered Games šiuo darbu, kitaip nei senesniais savo kūriniais, nori prisivilioti kuo platesnę auditoriją.

„Mes norime panaudoti daugybę idėjų iš paprastų plačiai žaidėjų masei skirtų žaidimų ir pritaikyti jas savo žaidime, — sako Tayloras. — Todėl siekiame sukurti kuo paprastesnę ir visiems suprantamą žaidimo mechaniką. Norime akcentuoti istoriją be jokių bereikalingų elementų“, — kalba kūrėjas. „Bereikalingi elementai“ — tai, pavyzdžiui, kelių veikėjų RPG sistema bei paties

veikėjo kurimo smulkmenos. Be šių, kūrėjai įsitikinę, galima drąsiai sukurti ne ką prastesnį ir daugelį patrauklų RPG.

Nors sumažinus žaidimo sudėtingumą kiekvienas galės lengvai jį įveikti, labiau patyrę žaidėjai tokio darbo net nesiims, todėl *Gas Powered Games*, norėdami

neprarasti auditorijos, turės taip sukurti balansą, kad norintys galėtų tarsi patys susikurti reikiamus iššūkius. X

Žaidimo istorija be pašalinių elementų

INFO

Leidėjas „Sega“
Kūrėjas „Gas Powered Games“
Svetainė www.sega.com/spacesiege



Smagus ir nesudėtingas tradicinis RPG!

KĄ SAKOT?

Mėnesio balsai

Codemasters

„Codemasters išleis tik originalią Clive Barker's Jericho versiją, skirtą suaugusiems žaidėjams bei Clive'o Barkerio gerbėjams.“
Codemasters atsakymas, Vokietijos reitingų tarybai uždraudus žaidimą platinėti šioje šalyje. Ką gero, kompanija neketina „apkarpyti“ žaidimo, tiesiog jo ten neišleis.

Markas Reinas, Epic Games

„Negalime nuvilti savo PC gerbėjų ar sukompromituoti jų žaidimo, leisdami skirtingų platformų žaidėjams žaisti kartu.“
Unreal Tournament 3 kūrėjai neleis PS3 sistemai ar jų žaidėjams daryti įtaką PC žaidimo versijai, tad nebus galimybės skirtingų sistemų žaidėjams žaisti kartu.

Nuotolinis valdymas

Ar gali įsivaizduoti *BioShock* savo sename nešiojame kompiuteryje?

Nuo šiol galėsi žaisti žaidimus kitame PC, nei jie yra įdiegti. Ir kur kas silpnesniame.

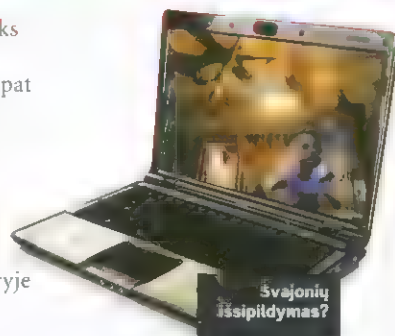
StreamMyGame.com svetainė siūlo žaidėjams išbandyti naują nemokamą priedą, kuris konvertuoja kompiuterinius žaidimus į IPTV kanalus, vadinamus „žaidimų srautais“. Tai reiškia, kad gali perduoti žaidimo duomenis iš vieno PC į kitą.

Technologija puikiai veikia per vietinį tinklą, todėl gali žaisti žaidimą, įdiegtą palėpėje esančiame PC,

nešiojame kompiuteryje, esančiame, tarkime, kur nors rusijoje – su sąlyga, kad jie abu yra sujungti ir juose įdiegtas minėtas priedas. Pastarasis leidžia silpnesniame nešiojamam kompiuteriui tik atvaizduoti žaidimą, o

visus skaičiavimus atliks stacionarus PC.

Kūrėjai iš SMG taip pat žada pritaikyti savo produktą sparčiam interneto ryšiui bei pateikti dar daugiau staigmenų, suteikdami mums galimybę darbe žaisti namų kompiuteryje įdiegtus žaidimus! X



Švajonių išsipildymas?

Trumpai

Lordas kosmose ▶ *Tabula Rasa* ir *Ultima* kūrėjas Richardas Gariottas (žinomas „Lordo Britišo“ slapyvardžiu) kompanijai *Space Adventures* sumokėjo 30 milijonų JAV dolerių, kad ši iškeltų jį į Tarptautinę Kosminę Stotį: ten jis padės atlikti eksperimentus. Aplankyk www.richardinspace.com ir sužinok daugiau.



Žmonės mano, kad Šnipas neturi jausmų. Kad jis abejingas viskam ir neturi jokių emocijų. Šnipui patogiu, kai žmonės taip mano — tuomet jis gali kur kas lengviau šnipinėti.

Šnipas sutriko sužinojęs, kad Electronic Arts įsigijo BioWare ir Pandemic. Šnipas dėl to neliūdi, tačiau bus laimingesnis, jei tai nesutrukdytų BioWare toliau bendradarbiauti su LucasArts dėl paslaptingo žaidimo. Tiksliau, nebus, nes neturi tokių jausmų. Tačiau norėtų turėti.

Šnipo informatoriai praneša, kad šis nepaskelbtas žaidimas yra pirmasis BioWare MMO, kuriamas su Star Wars licencija. Planuojama išleisti 2009-aisiais metais žaidimo veiksmas vyks **Knights of the Old Republic** visatoje (prašome nepainioti su MMO *Star Wars Galaxies*).

Šnipas taip pat pastebėjo, kad *Fallout 3* kūrėjai Bethesda gavo didžiulę pinigų sumą iš jų savininkės, bendrovės ZeniMax Media. Įspūdinga 300 milijonų dolerių suma papildė ZeniMax biudžetą; nemaža jų dalis skirta finansuoti kompanijos Bethesda MMO planus.

Šnipas kilstelėjo antakį, išgirdęs tokias naujienas, kadangi įdomiai susiklostė **Fallout** MMO kurimo aplinkybės. Licencija priklauso Interplay, tačiau šį ją gali prarasti, jeigu nieko nesiims. Ar Bethesda darbuojasi prie savo projekto, iš anksto numanydama, kad gaus reikiamą licenciją, ir rengia MMO atitinkamam pavadinimui? Šnipas abejoja. Be to, Šnipui palengvėjo, atskleidus dar vieną faktą: Bethesda atidaro padalinį Jungtinėje Karalystėje. Bus paprasčiau šnipinėti: išvengs paros ritmo sutrikimų,

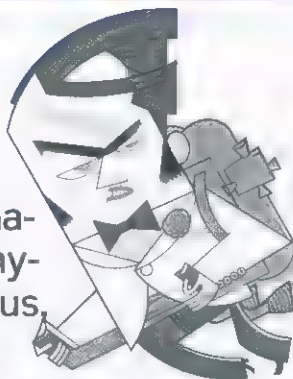


Tššš!!! Tai...

Šnipas

Neturintis emocijų, nevarginamas žmonėms būdingų silpnybių, Šnipas pateikia Tau šaltus, nepaneigiamus „faktus“.

Šnipas neverkė. Tai tik alergija žiedadulkėms. Užsičiaupk.



nuskridus keletą laiko juostų.

Žaidimas **Max Payne 3** jau yra Šnipo 2008-ųjų metų vasaros geidžiausiausių žaidimų sąrašė. Slapti informatoriai praneša, kad *Take Two* atgaivino anksčiau pažabotą projektą, ir kartu su viena

jai priklausančių **Rockstar** komandų yra pasiruošę grąžinti pasauliui narsuolį Maxą. Tačiau Šnipas atsisakė laikyti šią informaciją patikima po to, kai tas pats informatorius pranešė, kad kartu bus atgaivintas ir **Duke Nukem Forever**.

Naršant po industrijos darbo pasiūlymų skelbimus (aišku, ne dėlto, kad Šnipas nėra patenkintas savo pareigomis) jis atkreipė dėmesį, jog *World in Conflict* kūrėjai, studija **Massive**, ieško scenarijaus autoriaus. Tarp reikalavimų minimi

„potraukis RPG žaidimams“ ir „darbo su tradiciniais stalo RPG patirtis“. Įžvalgus Šnipas nesunkiai priėjo išvadą, kad **Massive** ketina atsikyti savo RTS šaknų ir planuoja kurti *fantasy* RPG.

Kaip Šnipas jau minėjo, jis neturi emocijų. Todėl jis tikrai neišvertė savo kiborgo akių sužinojęs, kad *Psychonauts* kūrėjai **DoubleFine** dar nepaskelbė žaidimo **Brutal Legend** PC platformai. Sunku patikėti, kad **Timas Schaferis** gali atsukti nugarą PC, kurio dėka jis tapo tokiu žmogumi, koks yra dabar. Šnipas netiki, kad Schaferis sugebės taip pasielgti, įvertinant kaip akylai jis yra stebimas. Ar sugebėsi, Schaferi? Ar sugebėsi? Butinai sušnipinėsimė. ☒

Velnio advokatas

Mes nenorime dar daugiau kooperacijų



„Kovok kartu arba mirk vienas“ — tikėjimės, šis Left 4 Dead siūkis nemušės visos PC žaidimų ateities.

Co-op tapo nauja multiplayer režimo moda.

Didžiąją praėjusio dešimtmečio dalį žaidėjai nuksmingai reikalavo

kooperacijos režimo žaidžiant kartu, tačiau kūrėjai to vengė, motyvuodami, kad „jo niekas niekada nežaidžia“.

Dabar viskas pakeičė. Dabar sparčiam interneto ryšiu padidėjus jo efektyvumui, vis daugiau žaidimų suteikia galimybę pereiti savo epinį siūzetą kartu su draugeliais.

Tačiau pridėti co-op vieno žaidėjo režimui yra viena. Visai kas kita, kai tam tikrų kūrėjų religijoje

co-op suteikiamas Išrinktojo Mesijo statusas: nužygiuojama taip toli, kad tai keičia visą žaidimo koncepciją. Tokie projektai kaip Kane & Lynch,

Army of Two ir Left 4 Dead yra sukurti, visų pirma atsižvelgiant į co-op ir tik paskui — į įprastinį vieno žaidėjo režimą. Tai dar neištirtos teritorijos, galinčios padovanoti mums visiems vertingų žaidimo savybių.

Tačiau šios aukso karštligės metu nukencia svarbiausį geimplėjų momentą.

Tą jau teko konstatuoti žaidžiant Halo 3. Dėl problemų su co-op keliose vietose buvau

trigęs. Tačiau visa tai menkniekis, palyginus su tuo, kas įvyko viename paskutiniame žaidimo epizodu. Vairavau Warthog visureigį, o DI

valdomas Arbiter šaudė ugnimi iš kulkosvaidžio į visus

pasitaikiusius. Priešai puolė iš visų pusių, jis atsidūrė pačiame kovos sūkuryje ir... dieve,

atrodo, DI mėgaujasi savo misija. Kaip norėjau pesik

su juo vietomis ir perleisti teisę vairuoti DI valdomą

žaidėjui! Susierzinau suvokti, kad visureigio gale ir prie

kulkosvaidžio esančio žaidė

priekyje visos lygis tarsi sprogs

— viename įspūdingiausių iš visų žaidimo epizodų. Kurio, kai žaidi vienas, niekada neišvysi.

Anksčiau co-op režimas buvo suvokiamas kaip priedas žaidimui. Dabar jis

tapo jo sudėtine ir neatskirijama dalimi. Halo 3 suformavo vieno žaidėjo režimas kokybę kartais nusileidžia co-op — ne tik dėlto, jog netenki malonumo žaisti su kažkuo, bet ir dėlto, kad šis projektas sukurtas iš anksto, nerasant apie bendrą įveikimą. Tačiau žaidime negali būti dviejų žmonių. Kas ką reikia aukoti.

Pažvelkime į žanrus, kurie iš esmės yra co-op. Pavyzdžiui, interneto RPG. Daug kūrėjų bando įdiegti į jį žaidimo rusi

siūzetą. Ir niekas nesugeba. Taip yra dėlto, kad siūzetas nedomina žaidėjus, žinai, jog „kitame laido gale“

Tavęs laukia draugai. Sužaisk Guild Wars su kolegomis ir įsitikink — visi vieningai

bausėja už klipukų bei scenų praleidimą, nes nori kuo daugiau pabėgioti ir susirinkti visa

įmanomą grobį. Sunku atsipalaiduoti pasaulyje, kur visi reikalauja „Greičiau!“ Jeigu dar

daugiau žaidimų iš esmės taps co-op, visų magiškų Stalker, Half-Life, Planescape: Tormen

akimirksniu laukia dinosauro likimas.

Nesu nusiteikęs prieš kooperacinį režimą. Problema kyla tuomet, kai jis tarsi vėžys

applita nuostabiame viename žaidėjui skirtame žaidime,

gadindamas ir keisdamas jo koncepciją bei ruošdamas užtikrintai mirčiai. Tai

vienintelis dalykas, su kuriuo negaliu susitaikyti. X

Naujausias kooperacinio žaidimo išaukštinimas — Kane & Lynch: Dead Men.



**DĖMĖSIO
„SPOILERIAI“
HL2 TARO
KORTOS
PRANAŠAUJA
KELIONES IR
MEILĘ**

Kuria linkme pasuks Half-Life 2?

Ką gal pasiūlyti c...?

Kompanijos Valve epizodinių žaidimų planas atnešė serijai vieną nenumatytą priedą – paskalas. *Half-Life 2* epizodų netikėtoms pabaigos ir pranašystės suteikia puikų pagrindą įvairiausiems spėjiojimams ir aptarimams. To mes čia ir imsime.

Dėmesio: žemiau pateikiami „faktai“ yra tik tam tikra informacija paremti spėjimai ir niekas netrukdo Tau turėti savo nuomonę.

ILGA KELIONĖ Į ŠIAURĘ

Episode Two pasibaigia, žmonijai iškovojus svarbią pergalę prieš *Combine*. O dabar atėjo metas smūgiuoti kijų: seniai dingusiame ir ką tik atrastame Arktyje tyrinėjimo laive „Borealis“ yra ginklas, kurį daktaras

Kleineris apibūdina kaip „*Combine* mirtis“. „*Borealis*“ buvo pagrindinė įmonės *Aperture Science* pasididžiavimo priežastis — būtent ši kompanija išrado *Portal* šautuvą. Kleinerio teigimu, „*Borealis*“ tiesiog dingo iš prieplaukos ir nuo tada jo niekas nematė. Galbūt jis dingo dėl mūsų. Galbūt Glados sunaikinimas *Portal* pabaigoje ir beprotiški uraganai tapo šio laivo atsiradimo sustingusioje Šiaurėje priežastimi. Kaip ten bebūtų, pradėk krauti lagaminus — mes keliaujame į Šiaurės Poliū.

DAR DIDESNI MŪŠIAI

Valve nuo pat pradžių planavo plataus masto mūsų žaidime *Half-Life 2* tačiau bauginantis priešas. Susidorojęs su *Combine*, privalėsi išsiaiškinti santykius su ja

trumpame rašytojo Marco Laidlaw'o apsakyme — veiksmas vyksta snieguotoje ir apleistoje „*Oro kontrolės*“ stotyje, kur *Combine* kovoja su pasipriešinimu, dalyvaujant Alyx ir Gordonui.

GLADOS PASILGO TAVĖS

Kai rodomi žaidimo *Portal* titrai, Glados dainuoja: „patikėk, aš vis dar gyva“. Taigi nenustebk, pamatęs ją laive

„*Borealis*“ — laukiančią naujos kompanijos. Mes manome, kad iš pradžių ji Tau padės kovoje prieš *Combine*, Glados yra puiki pagalbininkė, tačiau bauginantis priešas. Susidorojęs su *Combine*, privalėsi išsiaiškinti santykius su ja

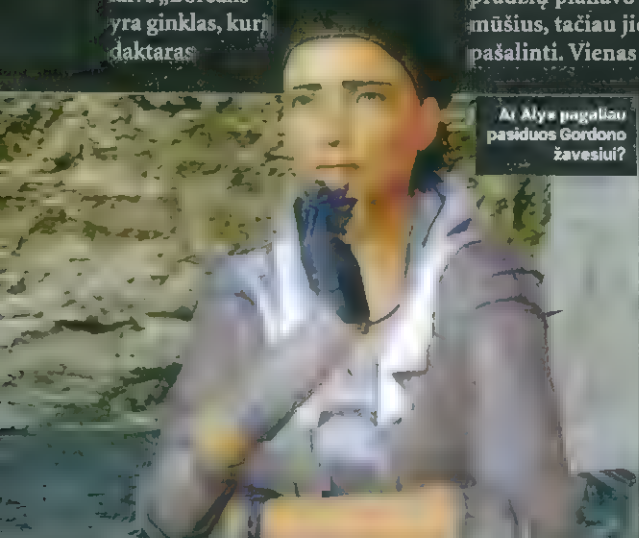
BARNEY VIETOJE ALYX

Ar norėtum atsitempti širdžiai brangų žmogų per pusę pasaulio karinių veiksmų zoną? Žiauroka perspektyva. Mes taip pat manome, kad Alyx nelydės Tavęs kelionėje Šiaurės Poliarčio link. Nesinervink, vis vien turėsi draugą. Barney nepasirodė nuo *Episode One* laikų... galbūt atėjo metas jam prisijungti?

PORTAL PATIRTIS

Ar *Episode Three* bus *Portal* šautuvas? Vieni kalba: „Taip. Nes jo trokšta visi, nes ištisas žaidimo siužetas žengė milžinišku aplinkkeliu, siekdamas pristatyti mums *Aperture Science* korporaciją ir jos stulbinantį atradimą, nes jis tiesiog smagus.“ Kiti teigia: „Ne. *Half-Life 2* yra tikroviškas žaidimas, o *Portal* šautuvas panaikina bet kokias pretenzijas į tikroviškumą.“ Mūsų redakcijoje jau prasidėjo lažybos. O ką manai Tu? ■

Valve nuo pat pradžių planavo plataus masto mūsų žaidime *Half-Life 2*



Ar Alyx pagaliau pasiduos Gordonui žavesiui?

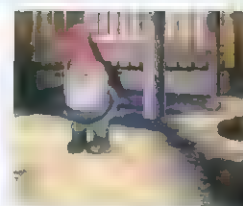
KITOS EPISODE TWO PASLAPTYS



LAMARRA
Vykstant į skutinę raketos patikrą Kleineris sužvelgia „Mata“ — žaidimo antrojo epizodo „Aperture Science“ priedą. Ar tai mums padės sužinoti, ar raketos greičiai? Stebėk! Lamarra atsisako atsakyti. Tačiau epizodo metu matysime daug daugiau eno de... desio



DINGE
Kleineris sako, kad ypač svarbi raketos patikra, kadangi tai bus mūsų užskaitos rezervuaras. Užskaitos rezervuaras — patalpa kambariame, kurame mums daktaras Kleineris kompanijos sukurė Alyx. Tiesiog... Tiesiog... Dinge... kurame yra žaidimo *Half-Life 2*



GNOMAS
Pirmą kartą matome, kaip Alyx sužvelgia gnomus. Gnomai — mažieji žaidimo pasaulio gyventojai, kurie padeda Alyx. Gnomai — mažieji žaidimo pasaulio gyventojai, kurie padeda Alyx.

Vėl į tarnybą Battlefield 3

Šnipai praneša, kad netrukus bus pristatytas *Battlefield 3*. Puiki žinia interneto kovų, snajperiško šaudymo ir malūnsparnių bombardavimo mėgejams. Kol kas EA tyli, tačiau mes jau nujaučiame, ko laukti iš busimo projekto.

MODERNŪS MŪŠIAI

Svarbiausias klausimas: kur ir kada vyks žaidimo veiksmas? Musų žiniomis, tai šių dienų laikotarpis, kai staiga įsiliesnoja pramanytas karas tarp NATO ir Artimųjų Rytų Koalicijos. Taigi, paskutinį franšizės žaidimą su futuristine skraidančia artilerija ir antigravitacinėmis platformomis – gali laikyti nukrypimu. Daugelyje iš aštuonių naujo projekto žemėlapių bus atkurti dideli miestai, galbūt net su priešmiesčiais. Ech, smagu būtų pašėlti kokiame Berlyne!

DAR DAUGIAU TINKLO

Nuo *Battlefield 2* laikų DICE kūrėjams didelę įtaką darė įvairūs MMO žaidimai. Nuolat kaupiama statistika ir nauji ginklai pradžiugins patyrusius žaidėjus, tačiau mes tikimės dar daugiau. Pasiruošk gausybei naujovių: galimybėms keisti savo kareivio išvaizdą, priklausančią nuo šarvų ir ginklų. Pradžioje būtinai turėsi pasirinkti veidą, balsą ir bent porą tatuiruočių.

TECHNOLOGIJOS

Konsolių pasaulyje jau seniai laukiama naujo *Battlefield* žaidimo. Gavęs priedėlį *Bad*

Company, jis yra kuriamas naujos kartos varikliuko *Frostbite* pagrindu. Pastarasis pasižymi ne tik stubinančiais matymo atstumais, bet ir pažangiomis deformacijų technologijomis. Visi pastatai gali būti susprogdinti, tiltai – sudeginti, o po sproginų atsiranda duobės. *Battlefield 3* žada tikrai daug technologinių patobulinimų.

KLASIŲ VEIKLA

Kam gadinti idealų savybių rinkinį? *Battlefield 3* nesiruošia keisti tradicinio Snajperio, Užpuoliko, Mediko, Techniko ir Palaikymo klasių balanso. Nori pasigydyti? Iškiesk Mediką. Nori susprogdinti tanką? Ciupk Užpuoliką ir melskis, kad jis turėtų RPG granatsvaiddį.

GINKLAI DAR DAUGIAU GINKLŲ

Kiekvienam kareiviui reikia ginklo, ir *Battlefield 3* pateiks jų tikrai nemažai — 34 (po lygiai NATO ir Artimųjų Rytų Koalicijai). Norint šaudyti pačiais galingiausiais šautuvais, teks paplušėti. Analogiškai, bus „atrankinami“ šarvai, šalmai ir aksesuarai.

ŽAIŠK KARTU

Kokia yra geriausia *Battlefield 2* savybė? Neabejotinai, atlikti užduotis penkių draugų būryje. Naujame žaidime galimybės dar didesnės: būriai galės suformuoti batalioną. Vadai kaip ir anksčiau galės nusiųsti pėstininkus į priekį ir parūpinti jiems šautuvų, radarų, žvalgybos duomenų ir kartais pasitaikantį artilerijos palaikymą. ☒

INFO

Leidėjas: EA
Kūrėjas: DICE
Svetainė: www.battlefield-ea.com
Pradėk niūniuoti karo dainą jau dabar: visai netrukus sugrįši į frontą kareivi!

KAS LAUKIA
Šiuolaikinės kariuomenės chaosas vlenos geriausių interneto šaudyklių tęsinyje.

PASIRODYTI
2008

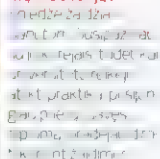
Deja, tai dar ne žaidimo vaizdas.



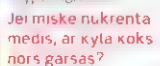
SVEIKI, AŠ ŽAIDIMŲ KŪRĖJAS

Vardas: F. C. P. P. P. K. S. 201

Darbai: Termas



Pastaruoju metu
skaitei kokią gerą
knygą?



2. $\frac{1}{2}g \sin \theta$ is zero, $\theta = 0$
 3. $\frac{1}{2}g \sin \theta$ is $\frac{1}{2}g$ when $\theta = 90^\circ$
 4. $\frac{1}{2}g \sin \theta$ is $\frac{1}{2}g$ when $\theta = 90^\circ$
 5. $\frac{1}{2}g \sin \theta$ is $\frac{1}{2}g$ when $\theta = 90^\circ$

HALF-LIFE 2 MODAS

Minerva: Metastasis

Ko gero, geriausias vieno žaidėjo modas šiame

Ši *Half-Life 2* modifikacija, skirta vienam žaidėjui, jau pasiekė ketvirtą epizodą. Kiekvienas šio žaidimo epizodų yra tarsi pamoka apie vienos mėgėjiškos kūrėjų komandos progresą. Pirmieji du prasidėjo lėtokai, jų tempas svyravo ir trūko veiksmo. Trečiasis ir ketvirtasis tarsi peržengė nematomą duobę ir tapo nuostabių darbų, prilygstančių įprastam mokamam žaidimui.

Kažkokiame tamsiame HL2 visatos kampelyje Tavo bevardis veikējas gauna radio pranešimus iš paslaptingo šaltinio (galbūt ateivio) *Minerva* apie kovą

su bjauriaisiais
Combine. *Minerva*
pateikia herojų
gimšybę, mirtį, mirtį,
tarp kurių yra
užuominų ir mįs-
lių, mįsčių, mįsčių,
kas iš tiesų vyksta.
Visas bendravimas
su *Minerva* vyksta

teksto dėka — tai geras sprendimas, vertingesnis už prastą įgarsinimą. Tačiau šiurpoka aplinka yra tik dalis džiaugsmų.

Kur kas įdomesnis yra pats dizainas: lygiai sukurti taip, kad kruopščiai juos tyrinėtum, nuolat judėdamas gražioje aplinkose, sprenddamas nesudėtingus galvosūkius ir intensyviai kovodamas mušuose. Vietovės sukurtos originalaus žaidimo pavyzdžiu, tačiau jos nesukelia nuobodulio ar pasikartojimo jausmo. Pati *Valve* padėjo šio modo kūrėjams dėl trečiojo bei ketvirtąjo epizodų, ir ši papildoma kompetencija tikrai jaučiama. Žaidimo dizainas tvirtesnis, sukurtas su didesniu pasitikėjimu bei sumaniai manipuliuoja žaidėjo lūkesčiais. Įtampa ir aiškumo jausmas čia tokie, kokiais didžiutėsi ir profesionaliausiai sukurti žaidimai. ❏

PARSISIŪSK

Mįslės, kova ir
dar daugiau
Half-Life 2



PARSISIUNTIMO PAGALBA

Pagal siuntimo vadovą nusprendė, kiek linko turint
letesni ryši užtruks parsisiusti nurodyta žaidima.

RYSIO VÉJELIS

RYSIO URAGANAS

10 MB 50 MB

56 k
drasid

Vargas moderno

Modemas

Per
nakti

PC GAMER SIUNTIMO VADOVAS

150 MB

SA
Syst

Reik

Graz

4



FREEWARE

Plasmaworm

Parazitas kosmoso ir laiko žarnyne

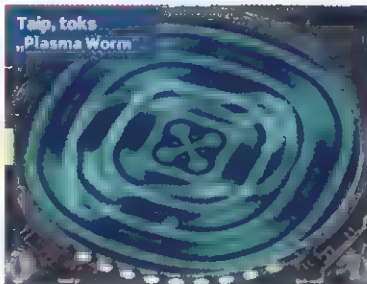
Galaxiki

Sivažduokis galaktika kūrėsi planetų pavadinimų dydžia bei gyventojų skaičiais. Galaxiki savitas Wikipedia variantas, kuriame varito da aprašo mąnų žvą gždų, beu apirkinų, anetų, k ekvienės, Duktas, ir savi p s d p, kuriame gavis p s, ng m, g a m, r aš y, n o m, u s d, m a n s, t, n r p e r v a d n t, p a n e t a s a d o d, g, t, u, v a n t, 2 P r i š t o m, k s s h e t, k, n e, k a p, s, n g t, i a k a k y s s, k, t a s n i v a n j o m o b e p r k n, g a l a k t i k o j e, t o d e i g a l i m a n u s p r k t, k o k j o b j e k t a ž a i d m a m s. E k j www.galaxiki.org j a s j a u s k D i e v u

Prisimink klasikinį *Snake*, kur vairuoja vis augančią gyvatėlę, rinkdamas maistą ir vengdamas savo uodegos, ir gausi *Plasmaworm*.

Tiesa, čia viskas kiek kitaip. Šis žaidimas šviečia ir pulsuoja kaip chemikalų fabriko nuotėkos. Tai nėra pigi, greitomis „sumesta“ kopija, o žavingas atgimimas spalvų vaivorykštėje ir pykinimą sukeliančiuose posūkiuose.

Plasmaworm mechanika nėra sudėtingesnė nei *Snake*, tačiau žaidimą supanti informacija tiesiog „siautėja“. Koks siužetas? Na, Tau tenka „išvaduoti neįtikimumo variklius iš nuklydusių tikimybų“. Tampydamas kirminą po žaidimo erdvę, valai vieną iš šių variklių, o



atsitiktinės tikimybės yra tarsi žaisliukai: maži lėktuvėliai ir plastikiniai rykliai. Kirminui judėti trukdo įvairios kliūtys bei sienos, o kai kurios vietos pakeičia judėjimo greitį. Viskas taip supainiota, kad net gudriausią įveikimo planą, suraizgius kirminą aplink krūvą kliūčių, sužlugdys vidury kirmyno kilpos atsiradusi tikimybė.

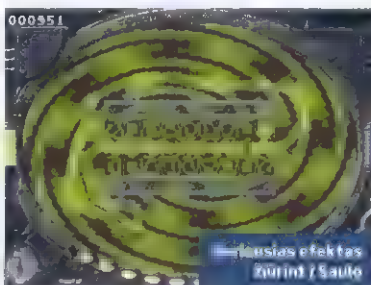
Visai šaunus žaidimukas, skirtas rašytojo Douglaso Adamso megejams. ☒

PCGAMER SIUNTIMO VADOVAS

2MB

Svetaine
Reikalingas

Siovinga mobiliųjų telefonų Snake evoliucija



„Siausias efektas žiūrėti / šauti“

MACHINIMA

Filmukai sukurti iš žaidimų

COMBINE NATION:

EPISODE TWO

Kodėl verta pažiūrėti? Išvaiduoja T. seriją apie policininkus sumaišytą su kine. Dūrio situacija komecia, tačiau apie *Half-Life 2* Combine karus. Animacijos sukurtos kurtas, kokių būn reiga pas gnt, daug s machinima filmų, kiekvienas apžiūr das pasakoją garbingą City 17 gynėjų storias

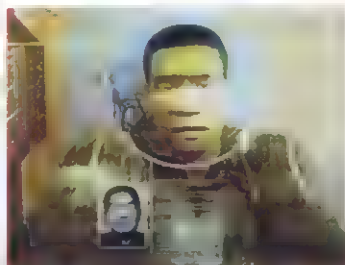


CHARLES BRAND

TECHNICA
ADMINISTRATOR

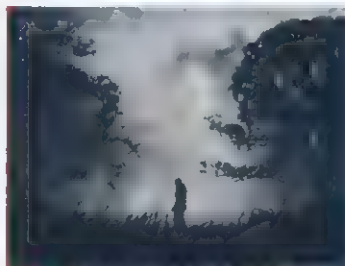
1 MEILĖS MAŠINA

Tai Charles Brand, vyriausiasis inspektorius. Jam labai patinka mašinos.



2 SKANERIŲ SARGAS

Suradęs sugedusį skanerį Betę, jis prisiekia kruvinai atkeršyti. Bet pirmiausia...



3 ROBOEUTANAZIJA

Meniškame šešėlyje užmigdomas pažeistas skaneris. Kulkomis.



4 PERSHEIGTAS

Planuotas kerštas nepavyksta, kai vortionas pasinaudoja galimybe pabėgti.

PCGAMER SIUNTIMO VADOVAS

297MB

Svetaine
Reikalingas

Juokinga, gražu ir kokybiškai sukurta

PO TRUPUTĮ

Nemokamos japoniškos šaudyklės

Geriausieji talentingų Japonijos kūrėjų darbai



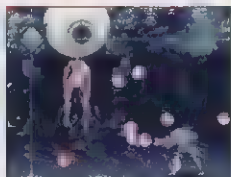
DEMOLITION GUNNER

Ta greita vert kalia: slenkančią strągtasparnio šaudyklę. Jei smagu, prisiminti begalinis sprogdinimus 16 bitų eroje. Šis turety patikti. Žaidime ga naudoti napalmo bombas bei pagrindinį, pabūką, gebejančią greito veiksmo vietoje. O tokių vietų netrūksta, nes ekranas staiga pripildomas priešų ir jų suvekančių atakų. Tik didžiausias suskaupimas padės veikti s žvėr www.interq.or.jp/saturn/takuhama/Shooting6.html



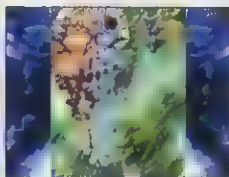
SONIC IRONSTORM FATAL ATTACK

Nemesis sukeiteme ekraną pavėksiu. Šis žaidimas kur tas tuo pačiu žvėrkiu, kaip ir Demolition Gunner. Tačiau ta gausiesi greites, sūda mas, kuriame valdai reaktyvų lektuvą. Ši kart napalm bombų nėra — tik nedidelės šarvų kiekis ir lėta augant pabūklo galia iš esmės, ta „apkarpyta“ ankstesno žaidimo versija ir tokia pat tyvi, kokia tik galbūt bus šis šaudyklės o t a r d a j g k a p a s a k o j, www.interq.or.jp/saturn/takuhama/Shooting8.html



IWANAGA

Šis keistas Taijyris siekiant šaudyklę, tačiau tokia nėra vada nedidelę tikslų taikant ekraną, apašle, tačiau nėra labai gudrus neser, meta judet r š a d y t i n e g a m i š a d i a n t a t s r a n t a t a i k y n s t a m a n e r o j u s s u s t o j a k a i p i b e s t a s t a d š a u d y t i p r i e š u s, m a n o m a t i k p a č i a m e s a n t s a u g i o j e p o z i c i o j e, a m e i g a m a n u k a u t i d a u g e j i r t e n d, š o v n i u t o d e j u d e t t e k s n e d a ž n a, t o k y o c o o l n e j p i t a k o n d e r / g a m e . h t m l



BLUE WISH RESURRECTION

Nuo pat pirmos sekundes *Blue Wish Resurrection* yra absurdiška intensyvis. Esame įpatę tokio uose žaidimuose su kit nepaliaujančias priešų bangas, tad du šaudyklės, ta t a s t e i n g n e m i r k i t a a d a g r e t a s, o d i s p r o g n e a n t s a b u r t e s y n s s u p e r m i g i t e B l u e W i s h r e s u r r e c t i o n s t a k s i s t e m e. T a m a s s s u r r e c t i o n s k o k a s t o k e ž a i d i m u k a, n e a b a i n o r d r a u g a u t i s u n a u j a j a M i c r o s o f t O S snipurl.com/1rp7q



ŽAIDIMŲ VIRTUVĖS RECEPTAI

Kaip daryti puikius ekrano paveikslėlius

Čia aš netoli Černobylio. Oras buvo šlykštus

KO PRIEIKS?

Ilgūdžiai vidutinį ški
Trukmė tiek, kiek
norite

KOKIOS PRIEMONĖS?

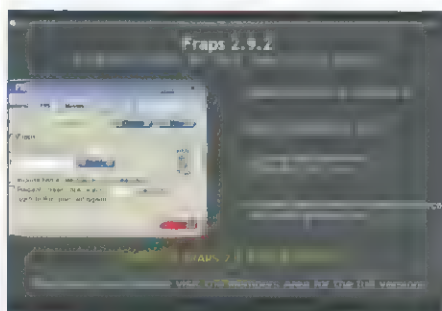
- Rmtas FC nes gražems žaidimams reikalingas
- Vaizdų įrašymo programa. Mes naudojame *Fraps* iš www.fraps.com
- Aštri akis, nes meniško parametro nustatymuose nėra

PRODUKTŲ DERLIS

- Čia rasite visas 3D tvarkyklės ir programas www.guru3d.com
- Būtina *Oblivion* modas www.uesp.net/wiki/Oblivion:Must_Have_Mods
- Konsolių komandos gidas ir kita pagalba www.tweakguides.com

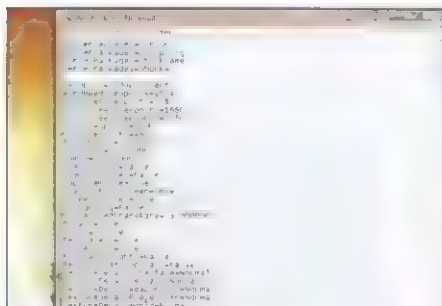
D-I-Y

Paveikslėlių
mokslas



01 GRIEBK PROGRAMĄ

Patogios ir patikimos įrašymo programos ilgai ieškot nereikia — *Fraps* puikiai tinka. Ji maža, lanksti ir vos pastebima žaidžiant. Priskirk įrašo funkciją patogiam klavišui — Caps Lock puikiai dera prie WASD valdymo (tik nesusimaišyk su jokiais žaidimo valdymo klavišais). Taip pat verta nusistatyti įrašo sustabdymo funkciją — tikrai nereikia kelių gigabaitų filmo, užpildančio kietąjį diską vien dėlto, jog priskyrei įrašo funkciją prie šolio žaidimo klavišo. Retais atvejais, kai *Fraps* neveikia, gera alternatyva yra *Taksi* (taksi.sourceforge.net).



04 ŠEIDERIŲ NUBLOKŠTĖ

Kam nusistatyti maksimalų detalumą, jei galima per kelias sekundes su *Notepad* parinkti dar geresnius parametrus? Paieškok derinimo gidų bei žiniučių forume, skirtų išpausti iš žaidimo variklio viską, kas įmanoma. Reikia ieškoti kosmetinių detalių nustatymų, tokių kaip aktorių ir aplinkos tikslumas, minkšti ir savaiminiai šešėliai bei tekstūrų suspaudimas realiu laiku. Painu? Nesibaimink. TweakGuides.com ir kitos svetainės padės Tau išsiaiškinti galimybes, „perkašti“ žargoną ir nuolat atsinaujinti.



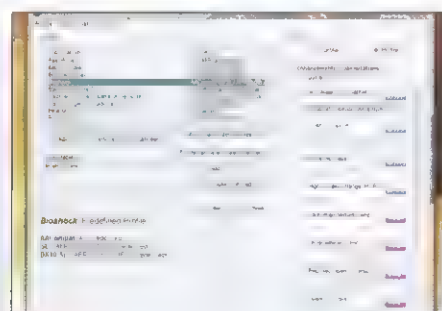
02 ATNAUJINK TVARKYKLES

Apčiuopiamas skirtumas retai pasitaiko, tačiau kartais, atnaujinus tvarkyklę, pasitaisys tekstūros klaidos, pagerės kadrų sekos dažnis ar suderinamumas su anti-aliasing (išlyginimo) bei kitomis savybėmis. Be to, „nulaužtos“ tvarkyklės, tokios kaip DNA, NGO ir Omega, gali padėti pasiekti dar geresnę kokybę ir našumo balansą. Šios tvarkyklės sudarytos iš gausių senesniųjų ir naujesniųjų versijų dalių, turi gražias valdymo sąsajas, jose pašalintos keistos, problemas keliančios eksperimentinės savybės. Šias tvarkyklės rasi www.guru3d.com ir kitose svetainėse.



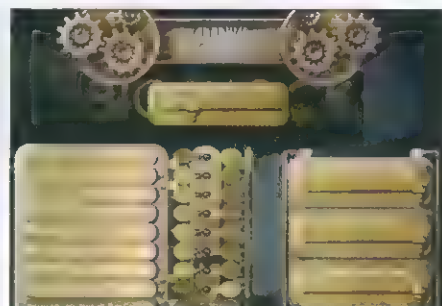
05 MODŲ GALIA

Nebūtina sekti kūrėjo pėdomis ir leisti žaidimui švelniai elgtis su savo PC. Dabar, kada gausu didelės RAM talpos varždo plokščių, vis daugėja pačių žaidėjų sukurtų tekstūrų bei šeiderių atnaujinimų. Daugumos tokių modų, dėjimas labai paprastas, pakanka pakeisti didesnę ar mažesnę žaidimo failų dalį. Ko, kas daugiausia tokio dėmesio susilaukė *Oblivion*. Nuėjęs į devnull.devakm.com, googlepages.com/totoworld svetainę rasi nemažai tekstūrų patobulinimų. Aktreipk dėmesį, kad kai kurie iš jų besioj miltžniški — net 756 MB plokštes gali „pasprngti“.



03 RAKTAI NUO GROŽYBIŲ

Šiuolaikiniai vaizdų generavimo metodai ir tebūnie ištarta. *Windows Vista*, kartais „užrakina“ anti-aliasing savybes. Tokie atvejai pasitaiko *Rainbow Six Vegas*, *Oblivion* bei *BioShock* žaidimuose. Keista, jog AA atrodo lyg prabanga, kai iš tiesų jis labai reikalingas. Laimė, *nHancer* (*nVidia* plokštėms) ir *ATI Tray Tools* (*ATI* plokštėms) suteikia galimybę tam tikrais atvejais jungti AA, priskiriant technines įrangos profilius žaidimams. Velgi, www.guru3d.com padės rasti šiuos įrankius.



06 REZOLIUCIJOS SVERTAI

Ar po visų šių dėminių žaidimas netapo skaidrių šou? Deja, Tavo PC nėra varomas nedidelių atominių reaktorių ir negali sklandžiai veikti, rodydamas maksimalias grožybes. Neko baisaus. Ekrano paveikslėlius turbūt vis tiek teks mažinti, todėl gali nesibaimindamas sumažinti rezoliuciją, palikdamas visus specialiuosius efektus. Net jei Tavo monitorius privalet pats „ištempti“ rezoliuciją, ekrano paveikslėliai liks nurodytų matmenų. Tai kompensuos viso ekrano išlyginimo apkrovimą žėtesniuose PC.



F1=god
F2=ghost
F3=teleport
F4=igbigbucks
F5=killspawns
F6=sloMo

F7=
F8=QuickSave
F9=QuickLoad
F10=
F11=
F12=

07 PASINAUDOK KODU

Daugelyje žaidimų yra slaptos komandos, suteikiančios galimybę pilnai valdyti veiksmą ir kameros padėtį. Žaidimuose, naudojančiuose kompanijų id ir Valve variklius, šias komandas galima įsijungti aktyvavus kurejų konsolę. Source variklio žaidimuose reikia rinktis Options > Keys > Advanced ir žaidžiant paspausti „~“ klavišą (virš Tab). Id variklio žaidimuose paprasta: naudojamas tas pats klavišas arba „Ctrl + Alt + ~“ kombinacija. Kituose žaidimuose šios komandos pasleptos .ini failuose. Pavyzdžiui, BioShock žaidimo kataloge BioShock/ Builds/ Release susirask DefUser.ini failą, atsidaryk j su Notepad ir surašyk paveikslėlyje nurodytus pakeitimus.



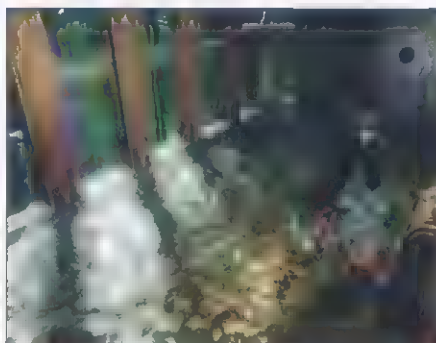
09 NUSITAIKYK

Iš anksto žinok, kokio tipo paveikslėlio Tau reikia. Veiksma? Peizažas? Portreto? Dramos? At džia ieškodamas to, ko reikia, dažniau surasi ką nors unikalaus. Patanimai realioms fotografijoms tinka ir žaidimams: išsidriekęs peizažas gražiai atrodys, jei arčiau matysis koks nors objektas, taip suteikdamas gilumo. Teisingas kadro parinkimas tuštoką ekrano paveikslėlį gali paversti puikiu veikėjo eskizu ar nuotaikos paveikslu: pasistenk pastatyti veikėjus per vidur, bei gerai apšviestoje vietoje



11 BANDYMŲ METODAS

Vsomet gražiausia atrodo netikėtos, sekundes dalį trunkančios akimirkos. Tad buk nuolat pasirošęs staigiai paspausti klavišą. Tuo pat metu nerperstienk užpildyti kietojo disko. Kur kas saugiau yra sustabdyti ar suletinti veiksmą, naudojant konsolės komandas — „host_timescale 0,2“ Half Life 2 atveju — ir turėti daugiau laiko bei užfiksuoti mažiau, bet vertingesnių paveikslėlių



08 PAŠALINK SĄSĄJĄ

Įjunk žaidimo vartotojo sąsąją ir gausi puikius žaidimo vaizdus be jokių informacinių laukelių. Source žaidimuose pirmiausia įjunk kodus, įvesdamas „sv_ cheats 1“ konsolėje, tuomet sunink „cl_drawhud 0“ WoW yra labai patogi kombinacija Alt + Z. Guild Wars dar paprasčiau. laikyk Shift, spausdamas PrintScreen, ir paveikslėlis išsisaugos be sąsajos Oblivion, kurname naudojamas įprastas konsolės klavišas, įvesk komandą „tm“ Daugiau gamybių išjungti sąsąją rasai www.tweakguides.com



PATARIAM

Naudok plačiaekranį formatą, net jei monitorius toks nėra. Šio formato vaizdai intensyvesni bei reikalauja mažiau resursų nei pilnas 4:3.

10 SLAPTA KAMERA

Vsot komandų konsolės neturi dieviškos galios atskirti Tave nuo pasaulio, kurį nori žiūrėti. Kartais de. gero paveikslėlio reikia išties pavargti išjungti kodus ir viską atlikti sudėtingesniu būdu. Tik mušio įkarštyje, rūkstant ginklo dūmams ir iš už kampo šmežu ant priešams, gimsta geriausi ekrano paveikslėliai. Kitais atvejais tenka ilgokai palaukti, tarkim, stebint City 17 peizažą ir laukiant, kol Straideris atsistos norima pozicija



12 SUSPAUDIMO BLOKYNĖS

Įspildyti kolekciją po 5 MB užimančiais ekrano paveikslėliais yra blogai, tačiau dar daugiau yra suspausti paveikslėlius tiek, kad pradingtų visas darinimui ir naudoti, techniku žavesys. Naudojant teisingus suspaustus — pavyzdžiui, .jpeg, galima perpus sumažinti paveikslėlių dydį, nesugadinant paties vaizdo. Naudojant neteisingai, suspaudimas gali pūkti „pagautus“ pikselius paversti nereikalingomis šukišlėmis. Viskas priklauso nuo nustatymų

Žaidimų dizaino klasika

Grobio švytėjimas

žaidimų šlove

Radens pradžioje BioShock ir Thief fornuose kilo didžiulės diskusijos. Gerbejai nesutare dėl specifinės šių žaidimų savybės: kartais aptinkamos ir kituose darbuose. Tai grobio švytėjimas.

Tikrai teko matyti, kai svarbus žaidimo pasaulio objektai yra išryškinti savo sviesa, spindesiu ar žybsejimu. Tai naudingas ženklas galbūt pamioje aplinkoje. Žaidimuose mes įpratę prie tokių ženklų: niekas nesitiki kad

kiekvienas World of Warcraft daiktas bus naudingas, tačiau įskaitant aišku, kad vyrakas su sauktuoko ženklu virš galvos gali kažką pasitūlyti. Is tiesų, iuk taip veikia žaidimai? Iie pasako, kas yra svarbu, kad galėtum sau žaisti. Tikrai?

Ne visai. Tai netinka, jei bandai sukurti „įtraukiantį simulatorių“

Žaideja, pr. estaraujantis grobio išryškimui. žaidimuose nori tam tikro grynumo. Ių manymu sudėtingame pasaulyje išryškinti objektai mažina įsitraukimą ir verčia pasijausti kaip senais laikais, kuomet viskas buvo kur kas paprasčiau. Jei esi vagis ar povandeniniame mieste paklydęs vyrakas turėtum pats surasti reikiamus daiktus be tokios akivaizdžios pagalbos. Iei ant židinio stovi aukso skrynelė be abejo, žinosi, jog ten bus grobio. Kurejams reikia pasitelkti savo įgudžias, naosekhai kuriant tokius objektus ir aplinkas, o ne pasikliaunant tokiomis primitiviais triukais

Tokios kritiku kalbos Half-Life 2 yra puikus mimeto dizaino pavyzdys: jokių svytinčių užuominų, bet daugybė objektų, kuriuos lengva atpažinti ir naudoti

Tačiau koks bebūtų įtraukiantis „nepažvmetas“ pasaulis, visuomet lieka rizika, jog žmonės pasiklys ir nesugebės suprasti šio vientiso, bet neatskaus pasaulio. Iodel BioShock žaidime galima pačiam įjngti grobio ar svarbiausių objektų švytėjimą. Grobio švytėjimas — tai skonio ir pomegių reikalas



EKSPERTAI PATARIA LUSTAI IR LUSTŲ RINKINIAI

Procesorių stovykloje viskas nuolat keičiasi (išskyrus verslą)

Mes tikimės, kad PC Gamer skaitytojas nesibaimins nuimti savo PC korpuso šoną ir mokės bent įstatyti naują vaizdo plokštę. O galbūt ir nuodugnai patikrinti visą sistemą ir sutvarkyti sugedusį atminties lustą.

Plačiau papasakosime apie *Intel* ir *AMD* ruošiamus procesorių ir lusto rinkinių serijų atnaujinimus bei įvertinsime naujausių silicio smegenų privalumus ir naudą mūsų įrangai.

Pirmiausia, *Intel*. Sunku patikėti, kad vos prieš 18 mėnesių idėją panaudoti *Intel* lustų žaidimams skirtame PC atrodė juokinga. *Athlon 64* aušinamas geriau, spartinamas („užturbinamas“) labiau ir galėjo pasiūlyti efektyvesnį dviejų branduolių našumą žaidimams.

Paskui sulaukėme *Intel* atsako — *Core 2* serijos, po kurios viskas pasikeitė. Joje buvo naudojami trumpesnių, tačiau platesnio diapazono instrukcijų konvejeriai: vieno takto metu pradėdama daugiau operacijų, o jos atliekamos per mažesnį taktų skaičių. Šios serijos procesoriai iš

pat pradžių buvo konstruojami dviejų branduolių pagrindu. Sujungus porą tokių procesorių, pasaulį pradžiugino keturių branduolių technologijos stebuklai. Vienu ypu *Intel* sugebėjo sunaikinti dešimt metų *AMD* kauptą žaidėjų palankumą.

Nuo *Core 2* pasirodymo serija buvo keliskart atnaujinta. Prieš kelis mėnesius pristatytas 1333 MHz sisteminės FSB magistralės dažnių palaikymas, kurį užtikrina naujausi *Intel* P35 ir X38

Vienu ypu *Core 2* panaikino dešimt metų *AMD* kauptą žaidėjų palankumą

lustų rinkiniai. Be to, šie lustai suvartoja mažiau energijos nei pirmieji *Core 2* serijos gaminiai, ir kadangi *Intel* procesorių dažnį tiesiogiai lemia sisteminės magistralės dažnis, jie gali labai patikti „užturbintojams“. Be to, jiems nereikia milžiniškų aušintuvų.

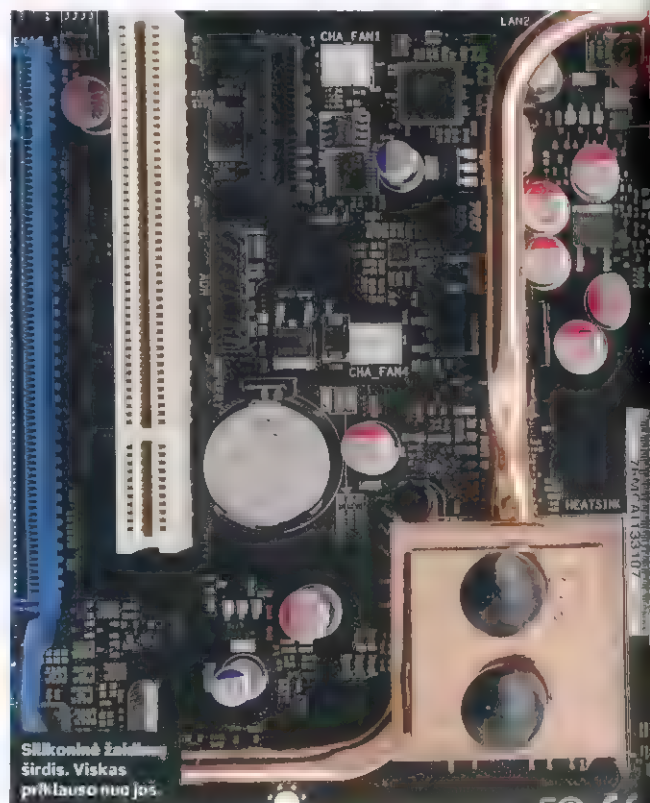
Prieš Kalėdas laukiama dar vieno, žymiai didesnio *Core 2* serijos atnaujinimo, nes žada pasirodyti *Wolfdale* ir *Yorkfield* procesoriai. Po šiais kodiniais pavadinimais

slepiasi atitinkamai dviejų ir keturių branduolių *Intel* naujos kartos procesoriai. Tarp svarbiausių architektūrinių pakeitimų platesnė level 2 sparcioji cache atmintis — iki 12 MB *Yorkfield Extreme Edition* versijoje, vietoje 8 MB šiuolaikinių keturių branduolių lustuose.

Dar svarbesnis yra *Streaming SIMD Extensions 4 (SSE4)* inovacinis komandų rinkinys. Siame visiškai naujame rinkinyje yra 47 komandos, specialiai skirtos gerinti daugialypės

terpės programų našumą. Tai vaizdo redagavimas, filmų atkūrimas ir, žinoma, žaidimai. Jo dėka pavyksta supaprastinti dažniausiai atliekamas operacijas, ypač skaičiavimus su slankiuoju kableliu bei CPU ir GPU duomenų apsikeitimą.

Nauja *Core 2* procesorių karta veiks 1333 MHz sisteminės magistralės dažniu ir bus palaikoma esamos kartos P35 ir X38 motininėmis plokštėmis. Žinoma, X38 iš šių dviejų yra brangesnė. Tai *high-end* klasės motininė plokštė, *Crossfire* režime savo plačiajuostės *PCI Express 2.0* magistralės dėka palaikanti dvi visu pajėgumu veikiančias vaizdo plokštes. Šios dvi plokštės palaiko DDR3



Silikoninė žaidimų širdis. Viskas priklauso nuo jos.

tipo atmintį, tačiau jeigu neketini rimtai „užturbinti“, Tau turėtų pakakti DDR2. DDR3 kaina kol kas nepasiteisino.

AMD neskuba reaguoti į *Intel* veiksmus. Mes vis dar laukiame naujų *Phenom* procesorių su *Agena* branduoliais. Deja, *Athlon 64* įpėdinis vis dar nepasirodė, ir pirmosios lusto versijos, skirtos serveriams (*Barcelona*), apžvalgos liudija tai, kad našumas nėra toks, kokio tikėjosi *AMD*.

Pats *Phenom* yra artimas *Athlon 64* ir turi kelis

pataisymus, atkartojančius *Intel* pastangas tobulinti *Core 2* seriją. Jie, iš esmės, lemia išankstinio duomenų išrinkimo lustui būdą, padidinantį jo efektyvumą 5–50 %.

Pagrindiniai *AMD* pranašumai išlieka tie patys: įdiegtas atminties kontroleris ir mažos laukimo trukmės, sąveikaujant branduoliams. Tačiau dviejų arba net keturių branduolių atveju *Intel* lustų rinkinių sisteminės magistralės dažnio padidinimas užgožia šiuos privalumus. Kalbant apie sprendimus,

SYSTEM INFO

► **KODĖL ESI ČIA?** Girdejai, kad *AMD* ir *Intel* rengia savo lustų serijų atnaujinimus. Nežinai, kaip Tau reaguoti.

► **SKAITYTI AR NE?** Net jeigu neketini atnaujinti savo PC, turėtum žinoti apie naujas lustų branduolių technologijas

FSB arba sisteminė magistralė > dvikryptė duomenų magistralė, kuri perduoda elektroninį informacijos signalą tarp *Intel* procesoriaus ir kitų įrenginių (RAM, vaizdo plokščių magistralių, kietųjų diskų, BIOS). AMD tokią magistralę vadina *Hypertransport*.

Penryn > Naujas *Core 2* serija, skirta nešiojamų kompiuterių lustams, nors nešiojami kompiuteriai, stacionarūs PC ir serveriai naudoja tą pačią architektūrą.

Nehalem > Šie nauji *Intel* lustai pasirodys 2008-aisiais, bus gaminami naudojant naują mikroarchitektūrą bei turės įdiegtus atminties kontrolierius.

SIMD > (*Single Instruction Multiple Data* — pavienė instrukcija, daug duomenų). Kompiuterinių skaičiavimų principas, leidžiantis paraleliai apdoroti panašius duomenis ir taip supaprastinantis šį procesą.

DDR3 > Šiuo metu labai prabangus atminties variantas, šis DDR2 įpėdinis taps privalomu kitais metais. Jo prireiks *Intel* didelių taktinių dažnių lustams, reikalaujantiems milžiniškų duomenų srautų greičių.

PCI Express 2.0 > Nauja PCI-E versija, užtikrinanti dar didesnę pralaidumą. Nebūtina žaidėjams, tačiau pravers naudojantiems dvi vaizdo plokštes.



susijusius su aštuonių branduolių procesoriais serveriams, pranašumą turi AMD. Tačiau šiuo metu sunku numanyti, kaip AMD ketina susigrąžinti žaidėjų palankumą.

Dar svarbiau *Intel* kompanijai yra tai, kad AMD tik pereina į 65 nm technologinį procesą, o

nauji *Core 2* serijos procesoriai jau bus gaminami pagal 45 nm technologinį procesą paprastam vartotojui tai reikšia mažesnę suvartojamą energiją ir potencialiai didesnius taktinius dažnius

Tačiau turime gerų naujienų ir AMD gerbėjams. Net jeigu jie

negalės lygiais konkuruoti su *Core 2* lustais, nauji keturių branduolių *Phenom* procesoriai bus sąlyginai nebrangūs — kaip savo laiku X2900HD vaizdo plokštės. Antra, naujas RD790 motininės plokštės lustų rinkinys žada tapti tikra „užturbintojo“ svajone: ji suteikia galimybę padidinti net grafinių lizdų maitinimo įtampą, todėl atskiras šešių kontaktų maitinimas vaizdo plokštei nebus būtinas.

Dar viena įdomi naujiena. AMD paskelbė, ketinanti pardavinėti trijų branduolių stacionarių PC procesorius, tokiu būdu užpildydama dviejų ir keturių branduolių lustų kainų diapazono spragą. Mes labai pasistengsime išsamiai apžvelgti *Phenom* artimiausiu metu, tačiau kol kas belieka tik spėlioti.

Net jeigu skeptikai yra teisūs, ir *Intel* išlaikys jai priklausančią našumo karūną, AMD „nurašyti“ kol kas yra per anksti: 2008 metų pabaigoje žadama pristatyti visiškai naują architektūrą, fantastiškai skambančio *Bulldozer* branduolio pagrindu. ☒

SPECIALISTŲ PAMOKOS

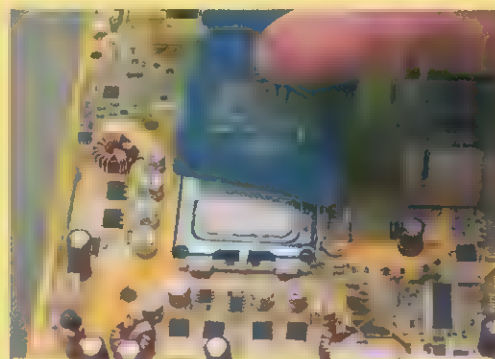
Kaip... Pakeisti procesorių



1 Parodysime kaip teisingai išimti savo seną CPU, įstatyti naują ir pradėti jį spartinti. Pateiksime iliustruotų pavyzdžių, parodančių, kiek terminės pastos naudoti. Visų pirma, išimk seną aušintuvą — tą galima atlikti keliais būdais. *Intel* šeimos aušintuvui reikės atsuktuvo laikinoms kojėlėms atlaisvinti. AMD naudoja paprastesnį tvirtinimo būdą. Atlik viską tvirtai, bet švelniai.



2 Dabar išimk CPU, atlaisvins metalinę rankeną ir švelniai išimdami ją. Tavo naujas CPU į lizdą gali būti įstatytas tik vienu įmanomu būdu — pasistenk nepažeisti aplinkinių kojelių. Jeigu naudoji tą patį radiatorį, nepamiršk išvalyti jo pagrindo nuo senos terminės pastos su minkšta servetėle ir, jeigu turi, specialiu išoriniam naudojimui skirtu alkoholiu.



3 Dabar uždėk ploną naujos terminės pastos sluoksnį ant savo naujo CPU viršaus. Netepk per daug. Šiuo atveju daugiau — tikrai nereikšia geriau. Jeigu uždėsi per daug arba per mažai, susidursi su šilumos skleidimo problemomis. Reikia plono sluoksnio, beveik permatomo. Patepti gali, naudodamas seną kreditinę kortelę. Dabar sumontuok radiatorių ir darbas baigtas. ☒

KAS TOLIAU?

> Atnaujink savo CPU *Intel* procesorių kainoms neseniai sumazėjus net 500 Lt, CPU susitvarkys, ko gero, su visais siuolaikiniais žaidimais, esant didžiausiems nustatymams.

> Pradėk spartinti. Jeigu susiduri su savo esamos *Core 2* sistemos našumo problemomis, nekeisk jos, tiesiog paspartink ją.

HELLGATE LONDON

Kita stotelė — apokalipsė

Hellgate sirdyje tyko didžiulis, beveik visa apimantis nusivylimas. Si nusivylimą sukelia keistas žaidimo žvėpusių žanrų mišinys. Tai pirmojo asmens šaudyklė, primenantį *Half-Life* bei *Call of Duty* ir kartu paprastas veiksmo RPG, tokias kaip *Diablo*.

Teoriškai, tai turėtų tapti didžiausių mūsų laikų malonumu: kelti herojaus lygį, tobulinti ginklus bei daiktus įtemptoje žiaurioje veiksmo žaidimų aplinkoje. Tačiau šiame žaidime tratinį guminius ginklus riebius zombius ir

kresnus demonus, kol jie sprogs ta konvulsyviais kraujo ir nepaaiškinamo grobio fontanais. Tai žaidimas, kuriame beveik kiekvienas paprastas judesys atrodo išpuistas, patys paprasčiausias žiaurumo neįsispūdingas, o sutinkami žmonės kalba labai prastu akcentu.

Tačiau ne viskas taip blogai. *Hellgate* yra keistas, intriguojantis. Jo veiksmas vyksta solimoje ateityje, kada nešiojami Tesla generatoriai ir asmeninės teleportacijos prietaisai yra įprasti dalykai, o Londoną per milžinišką portalą užplūdę demonai. Londono metro — paskutinė žmonijos prieilgostis, nes ji

yra po žeme, ir būj pastatė paslaptingas ordinas. Visiems žinoma, kad metro yra visiškai priešinga vieta, kurioje pradingsta žmonijos humaniškumas, tačiau kol kas šį faktinį netikslumą atleisime.

Hellgate
sukuria žavų
pirmą įspūdį.

Hellgate yra keistas žaidimas dėl įvairių priežasčių. Pirmiausia, tai netipiškas vieno žaidėjo režimo bei MMO mišinys. Galite vykdyti pagrindinį kvestą vienas arba kartu su kitais žaidėjais internete.

Antra, daugelis žaidimo papildomų misijų ir vietovių generuojamos atsitiktinai. Norėdami nusigauti į vieną konkrečią vietą, portalo dėka galite atsidurti visai kitame matmenyje.

Tokių atsitiktinių vietų radimas yra dalis *Hellgate* malonumo. Smagu žinoti, jog po kelių sekundžių Jave apipils ypatingos gėrybės.

Todėl neverta praleisti galimybių atsikratyti demonų kanalizacijose. Nes šiame atsitiktinai generuojamame pasaulyje antro tokio šanso gali ir nebepasitaikyti.

Hellgate sukuria žavų pirmą įspūdį. Pradedate vienišas, apleistame skersgatvyje. Miestas suniokotas: tušti pastatai ir jų rūšiai papuošti šviečiančiomis lervinėmis žvėrimis. Virš galvos sklindo keisti dirizabliai. Priešais slūgma zombiai.

Ir būtent tu pačiu, ir esminė *Hellgate* problema tampa aiški.

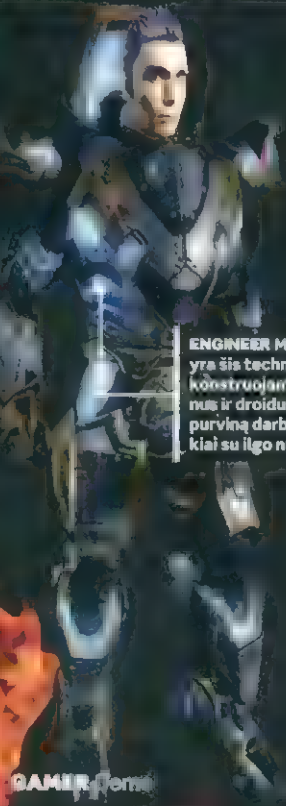
Prieš apžvalgą

Londoną užplūdo demonai. Užmušk juos. Paimk jų daiktus.

- ✓ Ugnis +3
- ✓ Siera +7
- ✓ Pelenai +6
- ✗ Linksmi Londono gyventojai

ĮSKAITYTA

„Tikras klasių veiksmas“



ENGINEER Mėgiamiausia klasė yra šis techninis burtininkas, konstruojantis nuotolinius droidus ir droidus, už jį atliekančius purviną darbą, kol šis stovi atokiai su ilgo nuotolio ginklais.



BLADEMASTER Kam naudoti vieną kardą, jei galima turėti du? Tai artimos kovos monstras.



EVOKER Dvi geležinės pirštinės yra personažo „magijos kaupimo daiktai“, suteikiantys galimybę daryti daug magiškos žalos. Tai *Hellgate* ateities magas.

Hellgate London požemiuose vyksta riaušės.



Šiandieninės pirmojo asmens šaudyklės yra nuostabūs dalykai. Tai stulbinantys kovos varikliai, pripildyti galingais ginklais ir šlovinga griovimo jėga. Žaisti *Call of Duty 4* ar *Half-Life 2* — reiškia įsitraukti į nepriekaištingai sukurtas veiksmo scenas ir tobulai apskaičiuotą žiaurumą. *Hellgate* bando rasti aukso vidurį tarp tokių žaidimų bei *Diablo* stiliaus veiksmo RPG, kur pragaros padarų kapojimas „groja antru smuiku“ po veikėjo tobulinimo. Iš šešių *Hellgate* klasių dvi akivaizdžiai yra skirtos FPS žaidėjams — tai

Marksmann („Saulys“) ir *Engineer* („inžinierius“). Tačiau problema tokia: šaudymas *Hellgate* žaidime primena laistymą su vandens šlangu. Kai žaidi su šiomis klasėmis, beveik nesijaučia, jog šaudai ginklu. Nėra jokios kinetikos, jokio grįžamojo ryšio.

Viskas todėl, kad *Hellgate* ginklai nėra tie kulkosvaidžiai ir raketsvaidžiai, prie kurių esame įpratę. Elektrinius snaiperių šautuvus čia rasi šalia nešiojamų kovinių bičių avilių, o keistas plazmos žarnas galima sujungti su kabliais ar kriketo lazdomis. Tokie

Daugelyje kvestų tenka surasti įvairių demonų kūno dalis.



ginklai turėtų būti puikūs, suteikiantys naujas galimybes, lyginamas net su *Half-Life 2* gravitacijos ginklu. Tačiau taip nėra — tokie ginklai neturi išpūdingesnių dalelių efektų ar įdomesnių žiaurumo galimybių.

Tačiau nepamanyk, kad *Hellgate* nėra šurpuliukų. Jų yra, tačiau tokie išgyvenimai daugiausia susiję su ginklų tobulinimo būdų paieškomis. Šiaip žaidimo nuotykiškai nėra patrauklūs, trūksta įtemptų kovų smagumo. Dėl to kenčia ir magiškos klasės, *Evoker* („žadintojas“) ir *Summoner*

(„iškvietėjas“) — abu burtininkai. Pirmasis koncentruotas į gryną žalą, antrasis — į demonų valdymą. Jų įprastoms atakoms reikalingi „susitelkimo daiktai“ — kristalai, kaupiantys energiją — tačiau jie veikia kaip plazmos patrankos.

Dar blogiau, kai žaidi su kartais mojuojančiomis artimos kovos klasėmis. *Bladesmith* („kalvis“) (greitos pjautynės abiem rankom) bei *Guardian* („globėjas“) (su žala sugeriančiu skydu) didžiąją laiko dalį malasi tarp *Hellgate* piktadarių legionų. Problema ta, ►



GUARDIAN
Tradicionis „tankas“, dėvintis šarvus ir turintis smūgius sugeriantį skydą.

MARKSMAN Artimiausia šaudyklėms klasė, naudojanti rikošetuojančius šaudmenis, granatas ir kartais — išsikviečiamą oro ataką.



SUMMONER Kovok prieš demoną su demonu — toks šios klasės šūkis. Gali iškviešti savo zombių armiją purvinam darbui atlikti.

HELLGATE LONDON



Reti monstrai (auksiniai pavadinimai) turi geriausią grobį.



Spalvingas švytintis demonų šou.

► Jų visa kova tėra kairiojo pelės mygtuko laikymas ir kelių klavišų spaudinėjimas specialioms veiksmams atlikti (atakoms skydais, labai galingiems mostams) tol, kol iš priešu pabyra daiktai. Net nukautieji priešai krenta visai neįspūdingai: grubios, iš anksto sugeneruotos animacijos vietoje šlovingai chaotiškos ragdoll fizikos, prie kurios jau esame įpratę.

Nors su personažų klasėmis ir nėra taip smagu žaisti, jos bent jau

skirtingos. Jaučiasi, kad kiekvienai skirtas savitas vaidmuo, ir nuoširdžiai manau, jog žaidėjai praleis valandas, derindami ir kombinuodami klasių galimybes grupių kovai internete. Jau dabar inžinieriaus orbitinės atakos galimybė (jis gali nurodyti vietovę, kuri po kelių sekundžių bus susprogdinta) puikiai veikia kartu su globėjo patyčiomis,

priviliojančiomis krūvas zombių į reikiamas vietas, kur jie akimirksniu sunaikinami.

Deja, kovos iliuziją galutinai sugriaua tai, kad net baisiausi priešai yra visiškai buki. Kiekvienas tiesiog lekia į Tave su paruoštu ginklu, kol

krenta negyvas. Bosai elgiasi lygiai taip pat, skiriasi tik tiek, kiek turi sveikatos, ar yra ginkluoti specialiomis atakomis ir

kaip kovoja būdami grupėse. Kai kurie demonai moka pridengti skydais kitus, todėl pirmiausia nukauk šiuos. Viena zombių rūšis geba iškviešti begalinį savo rūšies padarų kiekį, taigi jis turi tapti pagrindiniu taikiniu. Kovos su bosais, nors ir sudėtingesnės, vis vien nuobodžios: tiesiog traukies atgal ir šaudai iki mirties. Tavo arba jų.

Svarbiausias klausimas yra toks: kiek šios klaidos Tau rūpės?

Kalbu rimtai. Jei imsies žaisti *Hellgate* ir tikėsi

palyginti jį su smolaikinėmis šaudyklėmis, tuomet taip, labai nusivilsi. Tačiau jei labiau mėgsti *Diablo*, *Guild Wars* ar *World of Warcraft*, situacija visai kitokia. Skaityk atidžiau.

Hellgate London yra tarsi trąskus sumuštinis: lengvai virškinamas ir be galo apetitiškas.

Toks pavyzdėlis. Man žaidžiant stebėjo kolega — toks pats gerų RPG sistemų megejas, ieškantis suktų hūdų jas išnaudoti. Jau gerą valandą beveik nejudėdau, tik vis giliau

Tiesiog traukies atgal ir šaudai iki mirties. Tavo arba jų.

PO ŽEME, VIRŠ ŽEMĖS

Pažintis su *Hellgate* asmenybėmis

Postapokaliptiniame Londone gausu įdomių veikėjų.



Murmur — paslaptinis dabita. Nuolat veblena apie keistą „Fawke prietaisą“ — plazminę bombą, galinčią uždaryti pragaro plyšius. Dėvi kaklaraiščius.



Aldous — visai pakvaišęs vyrukas. Liguistai siekia užkirsti karius demoniškoms jėgoms, galbūt sukeldamas pasaulio pabaigą. Dar kartą.

Brandon — vadovauja *Hellgate Covent Garden* metro stocių valdymo centrui. Turi raktus nuo įvairių reikiamų teritorijų.

IŠSKAIDYTA

„Štai kur vyksta magija“

DAVE
CLASS: ENGINEER
LEVEL: 12
EXPERIENCE: 407.439 / 421.122

ATTRIBUTES
56 ACCURACY
20 STRENGTH
22 STAMINA
40 WILLPOWER

BASE STATISTICS
187 HEALTH
TOTAL
REGEN RATE: 26/MIN
130 POWER
TOTAL
RECHARGE RATE: 254/MIN
100 MOVEMENT SPEED
LEFT RIGHT
1% 6% CRITICAL CHANCE
112% 261% CRITICAL DAMAGE

DEFENSE
FACTION STAFF
VELNIŠKAS Geltonas stulpelis nurodo Tavo skydą — neprarasi sveikatos, kol velniai ir zombiai jo neištuštins.

INVENTORY PANEL
PALLADIUM
2,809

IRANKIAI Standartinė įranga misijai yra vaistinė ir manos baterijos, tačiau verta pasiimti ir dešimtį identifikavimo įrankių. Rastus daiktus reikia nuskaityti prieš naudojant.

DAŽAI Puiki idėja leidžia išvengti šarvų stilių makalynės: kiekvienas daiktas gali tapti dominuojančiu. Tuomet likusieji drabužiai automatiškai prisitaikys prie jo išvaizdos.

KONSTRUOK Negali dėvėti naujų šarvų? Nesikeik. Išmontuok jį ir pasilik dalis. Iš jų bazėje galėsi sukonstruoti naujus ginklus ar šarvus.

VIDUTINIŠKAI RETI Hellgate daiktai gali būti standartiniai, reti, epiniai ar legendiniai. Man pasisekė — jau pasiekęs 12-tą lygį, gavau legendinį šautuvą ir prie jo derantį diržą.

REDIRECTING DEFENDER HOISTER
Military Belt
2 39
Armor Shields
Hit Points: +40
Health Regeneration: 26/min
+29 Shields
Power Points: +10
Equip Cost: 1 Str, 9 Stam
Item Level 12 (requires character level 7)

ACRIFIABLE DEFENDER HOISTER
Military Belt
1 3
Armor Shields
Mission Health: +14%
Equip Cost: 1 Str, 1 Stam
Item Level 10 (requires character level 6)

lindau į savo kėdę. Tai, ką matė, jam įspūdžio nepaliko. „Kam tos sproginėjančios statinės? Tai nelabai įdomu, ar ne? Koks bjaurus monstras. Ar čia turėtų būti Hyde parkas? Atrodo tragiškai. O, kas čia?“

Ką tik pakilo mano herojaus lygis ir skirsčiau naujus įgūdžius. Kaskart žaidime pakilus lygiui, Tau bus duoti dviejų tipų taškai: vienas taškas — gebėjimams, penki — savybėms. Už pirmąjį galima įsigyti naujų puolimo galimybių ar pastiprinimų. Antrąjį

penki skiriami savybėms pagerinti. Skirk jas jėgai — ir darysi daugiau žalos. Skirk tikslumui — ir galingesniais taps šūviai.

Tačiau viskas nėra taip paprasta. Kiekvieno daikto naudojimas žaidime reikalauja tam tikro savybių taškų skaičiaus. Tarkime, norėdamas naudoti sunkų kardą, turėsi vien jam skirti 20 jėgos taškų. Jei iš viso turi tik apie 30 jėgos taškų ir nori pulti į kovą su kardais abejose rankose — neišdėgs.

Kai tai aiškinau kolegai, jis pradėjo slinktis artyn.

„Įdomu. Galėčiau valandų valandas derinti šiuos parametrus“.

„Tū tik palauk, kol pamatysi gamybą“.

Isiveržę demonai su savimi atsinešė gausybę magiškų daiktų. Galima paskęsti krūvoje užburtų šarvų, spektrinių batų ar stulbinančių elektrinių šautuvų. Tačiau bėdos kyla bandant parsinešti juos namo. Geriau nereikalingus sudaužyti į

dalį kovos lauke ir į bazę parsinešti tik naudingus elementus.

Saugiose Londono metro stotyse iš šio

Kai kurie demonai moka pridengti skydais kitus, todėl pirmiausia nukauk šiuos.

sudaužyto grobio galima pagaminti naujus daiktus. Arba dėka jų patobulinti jau turimą įrangą. Arba panaudoti juos ginklų užkerėjimui.

Tiesiog nueik prie artimiausios „nano-kalvės“ ir peržiūrėk sąrašą, kol surasi kažką tinkamo. Rezultatas: malonus

nuotykių ir krapštymosi prie įrangos ritmas. Kas minutę stabtelsi skerdynėse ir apžiūrėsi išmestus daiktus, lyginsi su turimais ir išmontuosi juos. Metro stotyse pulsį prie artimiausios „nano-kalvės“ ir pardavėjo įsigyti jų atpažinimo bei medicininės įrangos, baterijų. Toks ritmas gali visiškai Tave įtraukti.

Mane jis įtraukė. Aš puikiai suvokiu Hellgate trūkumus. Žinau, kad šaudymas nėra malonus, o artima kova gėdinga. Tačiau ilgą laiką man tai visiškai nerūpėjo.

HELLGATE LONDON

Klausimas: kur dingsta zombių drabužiai?



Po Hellgate įvykių, Riverside pakrantė prarado savo vertę. Nebėra upės.



► Įgūdžių tobulinimas ir pastovus galimybių

gausėjimas mane „užkabino“.

Visos gerosios ir blogosios *Hellgate* pusės išryškėja žaidžiant internete. Kovoiant petys į petį su kitais žaidėjais, zombių minios tampa didžiulėmis

bandomis, ir kiekviena klasė tampa išskirtine. Artimos kovos žaidėjai staigiai puola į pačią priešų krūvą, o šauliai ir magai laikosi atokiau. Tyrinėti Londoną kartu tampa daug įdomiau. Tačiau priemonių bendrauti žaidžiant internete ir stebėti savo komandos veiklą trūksta. Nėra grupės paieškos galimybių — teks pasikliauti draugų sąrašais ar rašyti pranešimus pokalbių kanaluose. Tai dar labai toli nuo tikrų MMO žaidimų, tokių kaip *World of Warcraft*.

Aš absoliučiai dievinu *World of Warcraft*, tačiau dievinu jį dėl didžiulio atviro pasaulio ir vietovių jausmo. Manau, jog jis per lėtai

teikia naujos įrangos ir įgūdžių. Retai kada žaidėjams tenka iš tiesų apsispręsti, ką dėti ar kuo kovoti.

Gaunamas grobis yra puiki *Hellgate* savybė: jos dėka žaidimas iš pusėtinės veiksmo šaudyklės virsta manija, šarvus, kelnes ir viską, ką dėvi, galima derinti. Kada kas kelias minutes skirstai įgūdžių taškus, tenka spręsti labai

greitai. Kiekvienai dešimčiai nuolatinės kovos minučių tenka bent viena, skirta nuodugniai darbui su įranga,

rasto grobio išmontavimui bei nuolatiniam inventoriaus balansavimui.

Panašų šoką gali sukelti ir didžiulis kiekis nešiojamų daiktų. Čia monstrai žudai ne kas minutę, o kas sekundę. Ir kas trečias jų turi kokį nors daiktą. Bent jau išmes nedidelį kiekį grynųjų. Tai nepaprastas auksinis magiškų daiktų lietus.

Auksinis magiškų daiktų lietus.

Tiesa, kiekvieną rastą aprangos daiktą galima parinkti dominuojančiu arba derančiu prie dominuojančio. Todėl neatrodys kaip klounas su skirtingų spalvų ir stilių apranga, kas dažniausiai nutinka RPG žaidimuose. Nuo pirmos akimirkos atrodysi žaviai. Pridėk dar galimybę pasirinkti spalvas ir atrodysi šauniai bei išskirtinai.

Hellgate London mane „užkabino“ ir, manau, tas pats nutiks daugeliui kitų žaidėjų. Prie *Hellgate* galima labiau priprasti nei prie *World of Warcraft*: jis kone sukelia Pavlovo reakciją net labiausiai persisotinusiems RPG gerbėjams. Tačiau nepaisant zavėjimosi jo vaidmenų sistemomis, negaliu perlipti per klibantį *Hellgate* branduolį. Turbūt tokia Pavlovo reakcija. Skanu, saldu, tačiau, galiausiai, tuščia ir tesudaryta iš oro. ❌

INTERNETAS 6,66

Vienam ar su kitais?

Ar verta registruotis *Hellgate* žaidimui internete?

Hellgate galima žaisti vienam arba internete su draugais ir vykdyti tas pačias misijas. Istorija, išmetami daiktai ir vietovės liks tos pačios abiem atvejais. Žaidimas internete nemokamas, tačiau galima papildomai sumokėti (35 Lt per mėnesį) už naujus lygius bei įgūdžius. Patariame iškart nepulti mokėti šio mokesčio, kol nepamatėi, ką *Flagship* siūlo. Kompanija turi paskelbti, ką tiksliai gausi už papildomą mokesť (be galimybių formuoti gildijas, bankus ir techninę pagalbą visą parą). Jei turi spartų interneto ryšį — tiesiog nėra priežasties nepažaislti internete. Tiesa, vieno žaidėjo režimui sukurtų veikėjų negalima perkelti į žaidimą internete ir atvirkščiai.

PCGAMER Ne toks puikus RPG, kokio tikėjomės

TAI YRA ►Kopok ir pjaustyk ►Šaudyk ir grobk ►Kerėk ir vok

TAI NĖRA ►RPG klasika ►Puiki šaudykle ►Tinkamas kompromisas

Velniškas

73%

■ Data Lapkričio 2 d. ■ Leidėjas EA ■ Kūrėjas Flagship ■ Jie sako 1,8 GHz, 1 GB RAM, 128 MB DX9 vaizdo plokštė ■ Mes sakome 3 GHz, 2 GB RAM, 256 MB vaizdo plokštė ■ Multiplayer Masinis, papildomas ■ Svetainė www.hellgatelondon.com ■ Bendruomenė www.hellgateguru.com ■ Įtaka Diablo, London's Burning ■ Alternatyva WoW